



AULA ON-LINE

MURAL - LENDO TÓPICO

2015/1 - 20399 Programação Gráfica I - Jba620n1

Curso: 620 - Engenharia de Computação

Moderadores:

Karl (117735)

[Pesquisar](#)

Autor

Mensagem

Karl (117735)



Enviada: 27/05/2015 20:35 Assunto: Trabalho Final



O trabalho final da disciplina é uma **atividade individual** e este ano consiste na implementação de um clone do jogo **Flip**, de acordo com as demonstrações disponibilizadas por **www.flipgame.net**

Na próxima seção você pode observar os critérios de **Honestidade Acadêmica** que são adotados nesta disciplina. Eles indicam os cuidados o acadêmico deve ter durante o desenvolvimento desta atividade.

Honestidade Acadêmica

A universidade está comprometida em preservar a reputação do seu diploma. Para garantir que cada diploma outorgado possua o significado que ele realmente representa, nesta disciplina exige-se que o acadêmico:

- ¿ Entregue um trabalho original, isto é, desenvolvido de forma integral e individual pelo próprio acadêmico.
- ¿ Não utilize uma solução parcial ou completa obtida de qualquer outra fonte (outra pessoa, Internet, etc).
- ¿ Não discuta seu trabalho com outros colegas.
- ¿ Proteja seu trabalho e evite que ele seja roubado. Não compartilhe seu trabalho com ninguém.
- ¿ Não entregue um trabalho que não é seu.

O não cumprimento destas regras caracteriza desonestidade acadêmica e a sua nota pode ser zerada. Além disso, penalidades como suspensão ou expulsão podem ser impostas pelo departamento de Engenharia de Computação.

Topo



Karl (117735)



Enviada: 27/05/2015 21:33 Assunto: Critérios de Avaliação do Trabalho



A **lista preliminar** a seguir apresenta os critérios de avaliação do trabalho, bem como a pontuação de cada item que será avaliado:

- 1.0 - Menu do Jogo permite selecionar 1 de 5 fases (cenários) diferentes;
- 1.0 - A movimentação do jogador é suave (usa conceitos de velocidade e aceleração);
- 1.0 - Colisão entre jogador e peças do tabuleiro;

- 0.5 - Animar a munição do jogador no centro do personagem;
- 0.5 - Disparar projétil;
- 0.5 - Detectar colisão entre projétil e peças do tabuleiro;
- 1.0 - Animar as peças do tabuleiro quando são colididas por um projétil;
- 0.5 - Detectar colisão entre projétil e jogador adversário;
- 0.5 - Colisão entre projétil e projétil adversário;
- 1.0 - Ofertar munições especiais aleatoriamente (ponto vermelho no tabuleiro):
 - implementar ao menos 2 tipos de tiro além do padrão. Ex: tiro duplo, triplo, laser, C4, etc.
- 0.5 - Animar munição especial quando ela aparece no tabuleiro;
- 0.5 - Detectar colisão entre projétil e munição especial no tabuleiro gera um efeito "bomba" e destrói algumas peças ao redor;
- 0.5 - Suportar áudio (música, tiro, explosão);
- 1.0 - Suportar redimensionamento da janela;

Topo



Mostrar tópicos anteriores:

Todos

Ir

Aula On-line » 2015/1 - 20399 Programação Gráfica I - Jba620n1

Todos os horários são GMT - 3 Horas

Unoesc, Segunda-feira, 4 de Julho de 2016, 15:37:47.