

## **Proposta de Projeto: Corrida de Obstáculos**

**Introdução:** Esta proposta apresenta o desenvolvimento de um jogo de corrida de obstáculos 3D utilizando a biblioteca Three.js, conforme as diretrizes estabelecidas pelo professor. O jogo será uma demonstração das capacidades básicas de modelagem, animação e interatividade oferecidas pelo Three.js.

### **Características Principais:**

- Ambiente 3D com um terreno plano e obstáculos, por exemplo blocos estáticos.
- Um jogador controlável.
- Obstáculos estáticos, que devem ser evitados pelo jogador.
- Controlo de jogador utilizando as teclas.
- Controlo da câmara com o rato para permitir que o jogador mude a perspetiva de visualização durante o jogo.

### **Metodologia:**

1. Planeamento e design de um ambiente 3D detalhado.
2. Implementação do ambiente 3D utilizando Three.js, com ênfase na criação de obstáculos desafiadores e uma variedade de texturas para tornar o cenário visualmente atraente.
3. Desenvolvimento do jogador controlável, com controlos de movimento usando teclas.
4. Adição de obstáculos estáticos ao ambiente, como blocos estáticos, que o jogador deve evitar para progredir no jogo.
5. Implementação do controlo da câmara com o rato para permitir ao jogador mudar a perspetiva de visualização, proporcionando uma experiência interativa e dinâmica

**André Castro Silva**