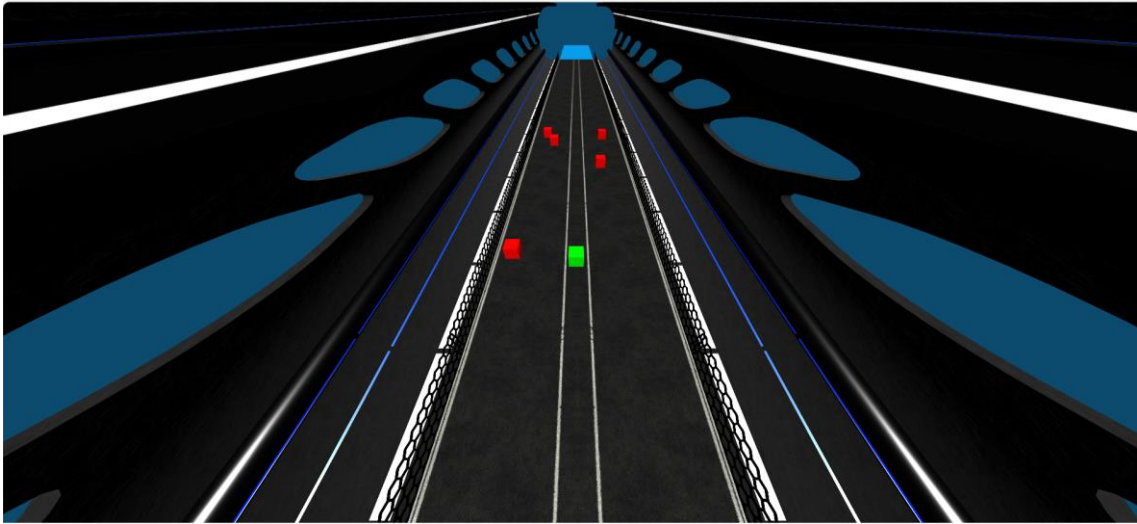


# Corrida de Obstáculos

André Castro Silva

<https://github.com/andrecastrosilva/andrecastrosilva.github.io>

<https://github.com/andrecastrosilva.github.io>



## Objetivos:

O objetivo do projeto é desenvolver um jogo de corrida infinita em 3D, onde o jogador controla uma personagem que se desvia de obstáculos enquanto avança numa estrada, proporcionando uma experiência divertida para os jogadores.

## O que já está feito:

- Utilizando a biblioteca Three.js, criamos um ambiente 3D onde o jogo vai ser executado. Inclui a configuração do cenário, da câmara e do render;
- Implementação do carregamento de modelos 3D, utilizando o formato GLTF que me permitiu integrar elementos como a estrada.
- Implementação de um sistema que permite ao jogador controlar o movimento do jogador e deteção de colisões entre o jogador e os obstáculos
- Geração aleatória de obstáculos
- Câmera a seguir o movimento do jogador

## O que falta fazer:

- Desenvolver a lógica que contabiliza a pontuação do jogador conforme ele avança na estrada e mostrar essa pontuação
- Adicionar efeitos sonoros e visuais para tornar o jogo mais interessante e envolvente
- Progressão gradual de dificuldade
- Implementar um menu de início e fim do jogo
- Opção de reiniciar
- Aprimorar os obstáculos de modo a tornar o jogo mais desafiador
- Melhorar o ambiente à volta
- Prolongar a estrada de modo que não acabe