

Trabalho II - Game

Trabalho: 2 ou 3 integrantes

Descrição: Objetivo deste trabalho é desenvolver um jogo 2D em OpenGL 3.3 ou acima, contemplando todas as bibliotecas apresentadas no semestre. Também deve conter um manual técnico do usuário. Estando em anexo as definições das duplas, seus jogos e o modelo de manual.

Segue abaixo as definições das funções da aplicação e o conteúdo do manual de usuário com suas respectivas pontuações.

Aplicação:

Abaixo segue as telas mínimas que devem estar na aplicação.

- Tela inicial do jogo (com logo e nome do jogo).
- Tela para o cadastro de usuário's;
- Tela para créditos;
- Tela do Jogo (caso inclua fases, será mais que uma tela);
- Tela para orientações sobre como jogar;
- Tela com o ranking dos melhores jogadores;

Fica a critério dos alunos a criação de fases e MultiPlayer.

Manual do usuário:

Manual do usuário deve conter: Game Overview - História geral do Jogo, Controles do Usuário, Regras do Jogo, Fluxograma do Jogo, Conclusão;

Avaliação: A tarefa tem peso 8 no total de 10 que compõem o Trabalho II. Sendo aplicado dois instrumentos de avaliação:

1. Implementação da aplicação corresponde a 80% da nota;
2. Relatório seguindo o modelo em anexo corresponde a 20% da nota.

obs: Trabalho deve ser apresentado no encontro 18, caso não seja apresentado será desconsiderado.



DuplaTrabalhoII.jpeg



modelo_relatorio_tecnico.odt

Status de envio

Status de envio	Nenhuma tentativa
Status da avaliação	Não há notas
Data de entrega	quarta, 15 Nov 2017, 19:00
Tempo restante	20 dias 22 horas
Última modificação	-
Comentários ao envio	<div>▼ Comentários (0)</div> <div></div>