Projeto PI 3 - Java Orientado a Objeto

Projeto deve se basear na mecânica do jogo Zelda

1. Prazos:
   1. GDD - 22/03/2016.
   2. Primeira Entrega - 29/03/2016:
      1. Consiste na entrega de:
         1. Menu, personagem andando.
   3. Segunda Entrega - ?:
      1. Consiste na entrega de:
         1. ?.
   4. Terceira Entrega - ?:
      1. Consiste na entrega de:
         1. ?.
   5. Entrega Final - 04/06/2016:
      1. Consiste na entrega do projeto terminado.
2. Grupos:
   1. No máximo 3 pessoas.
3. Restrições:
   1. Durante o gamePlay, deverá haver duas ou mais classes de agentes inimigos controlados pelo computador, todas eles com características diferentes;
   2. O jogo deverá conter um menu inicial;
   3. O jogo deverá conter dificuldade adaptável, ou seja, de acordo com o gamePlay o jogo deve ficar mais fácil ou mais difícil de acordo com as áreas onde o jogador deverá usar técnicas de ia, (sugestão: árvores de decisão ou Fuzzy);
   4. Os inimigos irão usar A\* (A estrela) para localizar e ir ao encontro do jogador para atacar;
   5. Devem haver pelo menos 2 inimigos diferentes, um deles deve utilizar alguma técnica de IA para controlar seu comportamento. Sugestão, um "Boss" ou uma classe de inimigo que implemente um sistema Fuzzy ou árvore de decisão):
      1. O grupo deve implementar pelo menos 3 das técnicas de IA aprendidas em sala, ou seja se usar Fuzzy pra dificuldade adaptativa, usar árvores no inimigo, ou o contrário;
   6. O jogo deverá carregar suas configurações e cenários através de arquivos (o formato do arquivo é por conta das equipes);
   7. O desenvolvimento do jogo deverá fazer um bom uso das propriedades de OO (herança, polimorfismo, interface, etc).
4. GDD:
   1. Deve conter a descrição de pelo menos tudo que contém no modelo de referência caso aplicável ao seu jogo. (Pode ter mais coisas descrita);
   2. Deve especificar como pretende usar cada recurso que foi pedido anteriormente;
   3. Escrita coerente;
   4. Formatação do texto;
   5. Coerência da escrita com o que será produzido;
   6. Viabilidade de implementar o que será proposto no GDD. (Cuidado com o que prometerem);
5. Avaliação Final:
   1. A atuação e engajamento da equipe são de extrema importância na avaliação final!;
   2. Com base nisso, desde já fica estabelecido que o professor reserva-se no direito da não obrigatoriedade de atribuir a mesma nota a todos os integrantes da equipe;
   3. Fica estabelecido também que a equipe estará sendo avaliado ao decorrer do semestre durante as aulas de desenvolvimento do projeto cuja presença será cobrada normalmente;
   4. Na definição da disciplina há aulas reservadas somente para a produção dos projetos;
   5. São aulas de acompanhamento onde o professor estará presente para tirar dúvidas dos alunos, acompanhar o desenvolvimento dos projetos e avaliar o desempenho dos integrantes de cada equipe;
   6. Se ainda houver dúvidas, contate-me pelo e-mail.