

Betteraba Racing

Documento de requisitos do game Betteraba Racing, desenvolvido para a disciplina de Computação Gráfica, do 6º semestre do curso de Ciência da Computação do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas – UNESP

Douglas Armando Canevarollo

Douglas Brandão dos Santos

Gabriel Andrey

Rafael Fernandez

Pontuação

O jogador pontuará conforme for avançando no cenário e desviando de obstáculos. Consiste de um contador que será incrementado até uma colisão.

Ao colidir com um obstáculo, a fase terminará e o jogador poderá salvar sua pontuação num *ranking* (um arquivo deverá ser manipulado).

Dificuldade progressiva

No avançar do jogo, conforme o jogador for ganhando pontuação, a velocidade do carro aumentará. Os obstáculos serão sempre gerados aleatoriamente.

Escolha de pistas

O jogador poderá escolher entre 3 pistas (cenários) em que poderá jogar. Assim, deve existir um menu para que a escolha seja feita.

- **Pista 1:** deserto;
- **Pista 2:** floresta;
- **Pista 3:** cidade.

Escolha de carros

Assim como as pistas, o jogador poderá escolher dentre 3 diferentes carros, cada um com uma cor diferente. Haverá um carro especial para o jogador que atingir 10000 pontos: uma beterraba com rodas!

Detalhes de implementação

- O jogo deverá ser exibido em duas projeções: ortográfica (com vista aérea da pista) e perspectiva (a câmera acompanhará o carro por trás);
- Somente será possível jogar sozinho, isto é, *singleplayer*;
- Os controles básicos do carro serão pelas setas direcionais do teclado. Também será possível pausar, sair do jogo e alterar câmera;
- Deverão ser desenvolvidas bibliotecas de criação dos obstáculos, criação dos carros, cenários, etc.