
TRABALHO PRÁTICO 2



Com base no projeto Gravity Guy, desenvolva um jogo com as seguintes características:

- Jogo **estilo plataforma**: o tema ou formato do jogo pode ser alterado contanto que mantenha o estilo plataforma: um personagem que se desloca em cima de outros objetos;
- Ter algum tipo de **medição de desempenho** do jogador;
- Tela de **abertura animada**: o jogo deve começar na tela de abertura e deve passar para o primeiro nível com o pressionamento de uma tecla;
- Indicação de **game over**: o jogo deve mostrar o desempenho do jogador e retornar para a tela de abertura após pressionamento de uma tecla;
- Ter pelo menos **dois níveis**, além da tela de abertura e game over;
- Indicação de **nível finalizado**: o jogo deve indicar a passagem de um nível a outro e mostrar o desempenho obtido no nível antes de iniciar o próximo;
- Resolução de **colisão realística**: o personagem deve colidir com os objetos ou plataformas do jogo de forma realística;
- Utilizar **música e efeitos sonoros** para fornecer tempo, emoção, autenticidade ou retorno sonoro ao jogador;
- Usar **animações** nos personagens e/ou cenários do jogo;
- **Exibir texto** através da classe Font estudada em sala de aula;
- **Arte**: o jogo não pode utilizar nenhuma imagem, som, ícone, cursor ou qualquer outro recurso presente nos exemplos da disciplina de Desenvolvimento de Jogos.

ENTREGA E APRESENTAÇÃO

O grupo deve entregar uma cópia do projeto e criar um vídeo com até 5 min de duração que mostre o jogo em funcionamento e forneça uma ideia da sua jogabilidade e dos seus recursos. Os jogos serão avaliados segundo os seguintes critérios:

- **Funcionamento**: roda corretamente sem nenhum tipo de falha;
- **Aparência**: é bem construído e visualmente atraente;
- **Música/efeitos sonoros**: o jogo utiliza adequadamente música e efeitos sonoros para tornar o jogo mais interessante e atrativo;
- **Jogabilidade**: a movimentação do jogador, a construção dos níveis, os desafios apresentados e as reações dos inimigos fornecem uma boa experiência de jogo;
- **Complexidade**: o jogo apresenta elementos que indicam um nível maior de sofisticação e/ou complexidade na sua criação;
- **Geral**: um sentimento geral sobre a qualidade do trabalho desenvolvido.