

## Introdução ao Unity - Roll a Ball

Tipo: Individual

Entrega:

- até 22/03/2024 às 7:30

Itch.io:

<https://itch.io/jam/bolas-rolando-insper>

## Objetivo

Adquirir familiaridade com a ferramenta Unity.

## Detalhes

Você deve fazer o tutorial do Unity “Roll-a-Ball” <https://learn.unity.com/project/roll-a-ball> (aprox. 2 horas) e adicionar elementos ao seu jogo como será descrito na na sessão de Rubrica.

## Entrega

Para entregar o jogo, você primeiro deve gerar uma versão compilada dele (o que chamamos às vezes de *Build*) para WebGL e entregue no itch.io.

Após isso, você deverá disponibilizar seu projeto em:

- **Repositório Github** com o código fonte do seu projeto, aproveite para colocar referências e créditos para os assets utilizados no jogo no Readme.md. **Não esqueça de deixar o repositório público.**
- **Itch.io** para deixar a versão compilada na GameJam da entrega. Assim, crie um projeto no itch.io com o seu jogo compilado, junto com o projeto do itch.io coloque as informações do jogo, especialmente como jogar o seu jogo, por exemplo: se alguma tecla diferente é usada para alguma interação, se existe algum segredo no jogo que deve ser achado, etc. Faça um serviço caprichado, coloque imagens e/ou vídeos no seu projeto do itch.io. **Coloque seu nome completo na página do seu jogo no Itch.io e coloque também o link do github, sob pena de perder 1 ponto.**

Regras: A data do projeto é rígida e será confirmada com a entrega no Blackboard, GitHub e Itch.io. Caso o projeto não seja informado de forma completa no blackboard, o trabalho não será considerado entregue. Existe uma punição de 2 pontos para cada dia de atraso, não deixe para testar o upload do jogo na última hora, vá subindo versões intermediárias para você pegar fluência com o processo.

## Rubrica:

O projeto será avaliado seguindo os itens a seguir.

### 1. Entregar o tutorial: D (4 pontos)

### 2. Conquistando + pontos:

#### a. Mecânica de Tempo (+2)

Se adicionar alguma mecânica de tempo: + 2 pontos

#### b. Inimigos (mesmo de sejam formas básicas) (+2)

Se adicionar inimigos, obstáculos de colisão que tiram vida para deixar o jogo mais desafiador: + 2 pontos

#### c. Visual (+2)

Elevar o nível da estética do jogo. Exemplo: Ajustar o jogo a algum tema, usar texturas de forma coerente, trocar skybox para combinar com o tema etc. Não deixe o jogo apenas com cores sólidas, deixe ele mais interessante visualmente falando.

#### d. Adicionar música ao seu jogo (+1)

#### e. Adicionar Audio Fx no seu jogo (+1)

### 3. Perdendo pontos:

#### a. Sem Menu Inicial (-2)

#### b. Sem tratamento de dead-end (-2)

#### c. Página Itch.io mal construída (-1)

A sua página no itch.io deve ter uma imagem de cover do jogo, descrição e título, além das informações sobre o aluno (nome completo) e o repositório.

- d. Entrega com atraso (-2 por dia)
- e. Repositório não estava público (-1)
- f. Jogo não está em WebGL (-2)  
Não foi possível jogar pelo navegador, foi preciso baixar o jogo.
- g. Plágio (-10)

## Nota final:

Será verificado cada um dos itens acima para definir a nota final para esse trabalho. Se você notar é possível tirar 12 pontos, mas infelizmente a nota máxima só pode ser 10. Mas também é possível tirar nota negativa... o que obviamente se torna um ZERO.

## Aviso sobre Plágio

Os projetos serão examinados com respeito a plágio. Se você se basear em código de alguém, deixe claro de onde pegou e **dê os créditos**. É normal você buscar exemplos na internet para entender como funciona. O que não é aceitável é copiar longos trechos de código de outros e não dar crédito. Se forem poucas linhas, 2 ou 3 por exemplo, você não precisa referenciar, se for mais que isso, diga onde pegou. Já usar projetos de colegas da sala é mais crítico, não copie código de seus colegas, é sempre saudável conversar para ter e dar ajuda, mas não o código pronto.

Maiores detalhes sobre integridade intelectual em atividades de programação [aqui](#).

Um ótimo trabalho a todos e divirtam-se. 😊