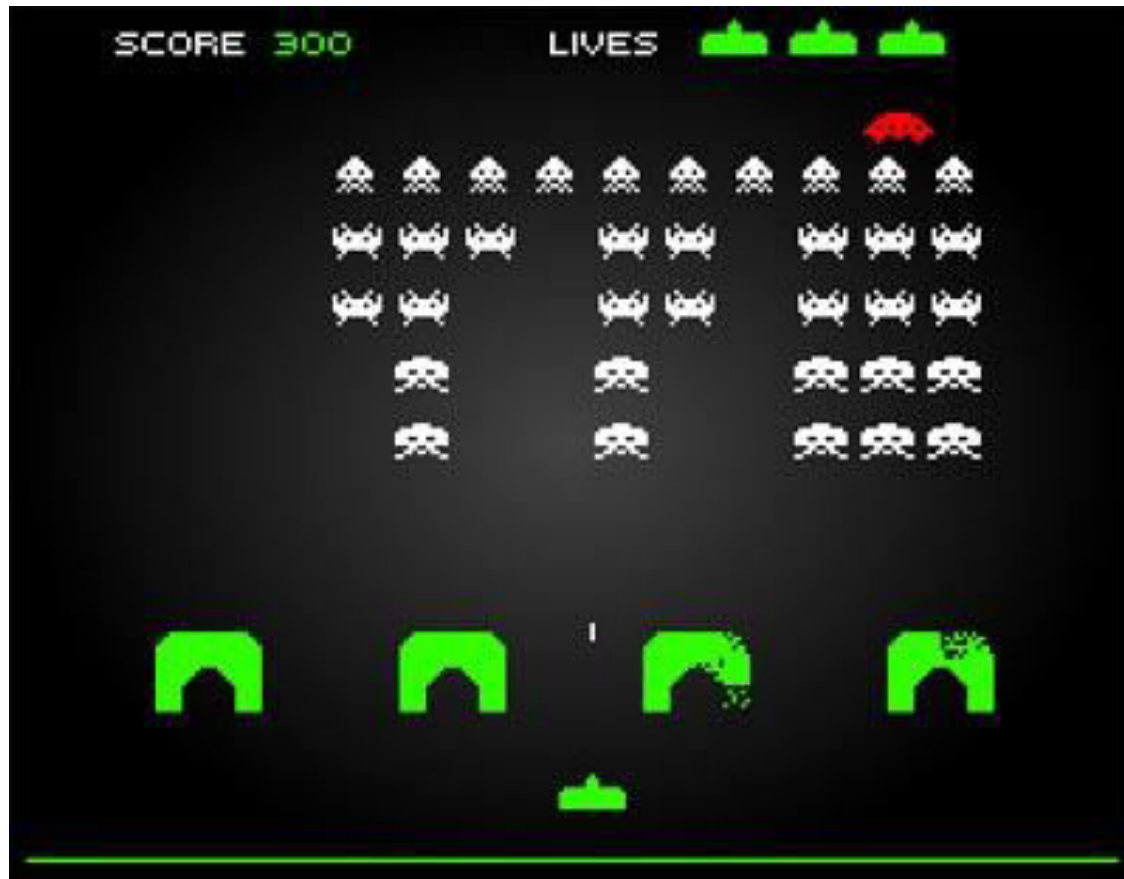


Trabalho 2



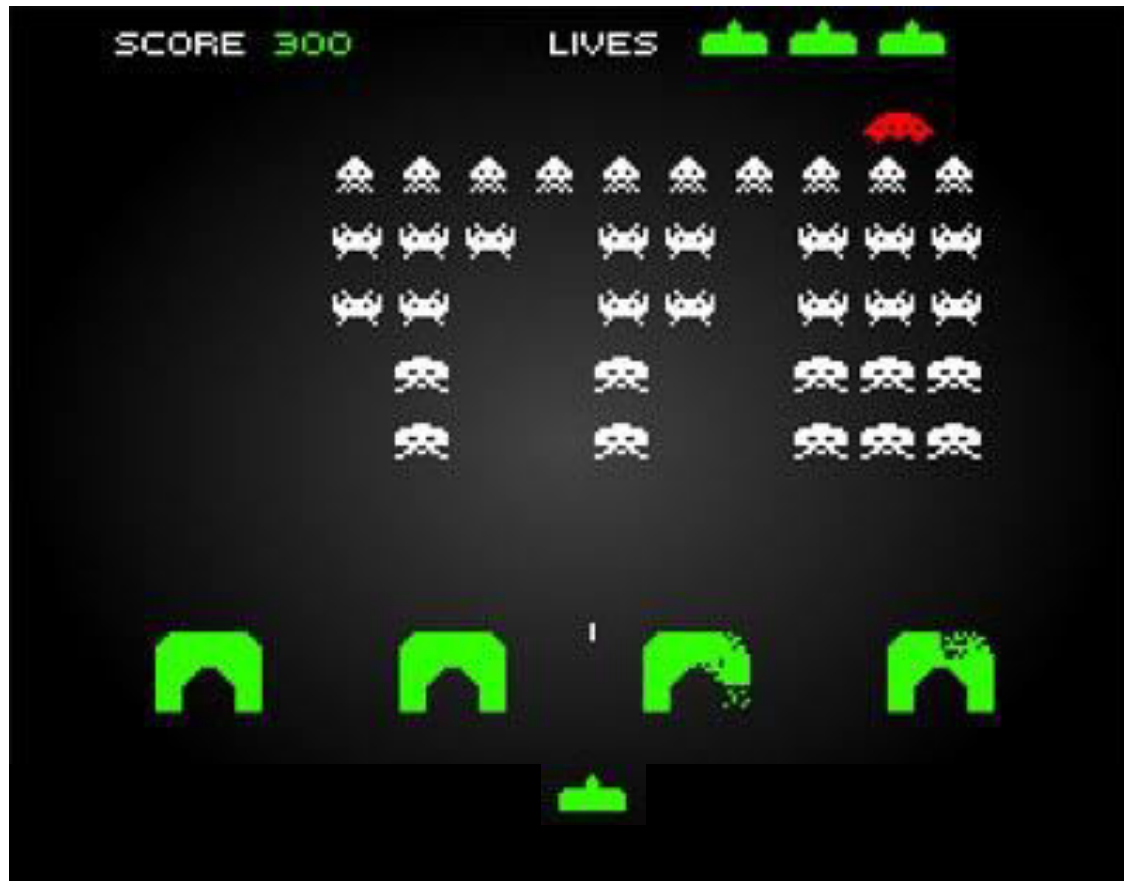
Trabalho 2

Faça uma aplicação interativa com a API OpenGL que represente um game do estilo “**Space Invaders** (Tomohiro Nishikado - 1978)”.

Trabalho 2

Obs. 1: A aplicação deve tornar possível o controle de uma “nave” pelo usuário. De forma que sua movimentação seja ajustada de acordo com as setas do teclado (ou sistema AWSO). Além disso, a nave deve disparar um tiro quando o usuário pressionar determinada tecla (barra de espaço, por exemplo).

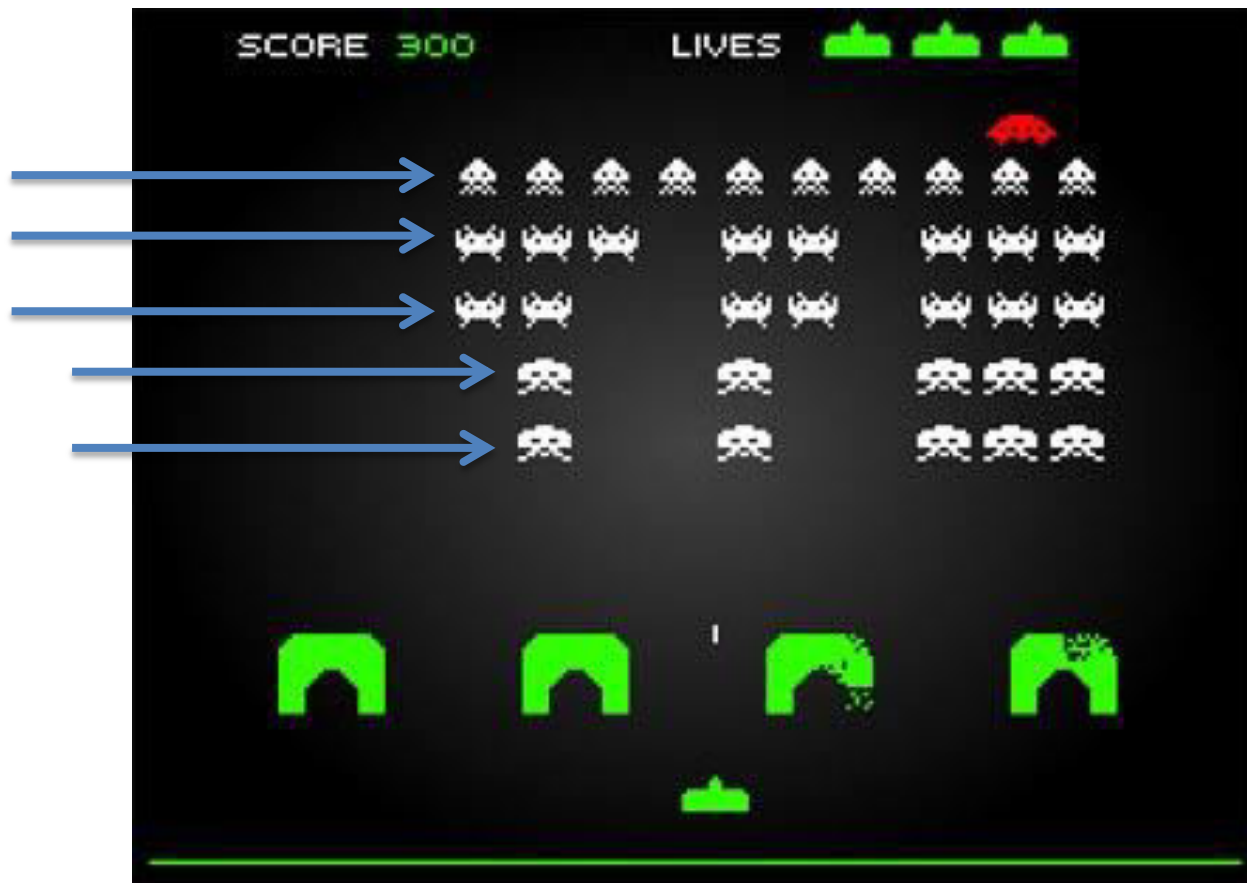
Trabalho 2



Trabalho 2

Obs. 2: A aplicação também deve representar uma matriz de naves invasoras. Esta matriz deve ter, pelo menos, 5 linhas e 5 colunas. De forma que deve haver pelo menos três estilos (*designs*) diferentes de nave.

Trabalho 2



Trabalho 2

- # **Obs. 3:** As naves invasoras também devem atirar eventualmente.
- # **Obs. 4:** A matriz de naves invasoras deve se aproximar da base defensora eventualmente.
- # **Obs. 5:** O jogo termina quando uma nave invasora tocar a base defensora, quando a nave defensora destruir todas as naves inimigas ou quando a nave defensora for atingida mais de três vezes por disparos inimigos.

• Animação + Recuperação de informação

Data Limite para entrega: **23h50min** de **21/05/217** (Domingo)

Depósito do Trabalho 2: Ambiente **STOA**

• Animação + Recuperação de informação

- # O código deve ser enviado como .rar segundo a nomenclatura:

“T2_NOME1_NOME2_NOME3_NOME4.rar”

O aluno também deverá entregar um relatório descrevendo o trabalho conforme modelo

“Relatório de Computação Gráfica.docx”
disponibilizado no site da disciplina

Bibliografia



#Cohen, M. , Manssour, I. H, OpenGL –
Uma Abordagem Prática e Objetiva, 2006,
Novatec Editora