

Definição do trabalho da M2 - BOMBERMAN

Data da defesa: No Material

Modalidade: em DUPLAS ou em TRIO. (trabalhos individuais perderão 20% da nota)

Visão Geral:



Bomberman é uma série de jogos de estratégia, inicialmente desenvolvido pela fabricante Hudson Soft. O jogo original foi lançado em 1983 e novos jogos da série ainda continuam a ser lançados. Hoje, Bomberman estreia em mais de 60 jogos diferentes. (Wikipedia, 2023)

COMPOSIÇÃO DO JOGO

Atender a todos os critérios do trabalho anterior, caso não seja atendido, terá desconto, conforme itens anteriores.

- O Jogo deve estar otimizado (pontuação 0.4)
- O Jogo não deve piscar ou deslocar blocos sem a que seja da dinâmica do Jogo (pontuação 0.4)
- Design Caprichado (pontuação 0.4)
- O Jogo deve ter Menu (pontuação 0.4)
 - Ter opção explicando como funciona o Jogo
 - Ter opção de Dificuldades e explicando os itens
 - Ter opção explicando a pontuação (Cálculo deve ser implementado, levando em consideração, movimento, bombas utilizadas, inimigos abatidos, caixas destruídas....)
 - Ter opção mostrando o Rank Ordenado
- O Jogo deve permitir continuar/reiniciar quando o personagem morrer ou acabar (pontuação 0.4)
- O Jogo ser salvo em um arquivo (pontuação 0.4)

- Data, Jogador, Pontuação, Bombas, Movimentos ...
 - O Jogo deve ter ao menos 3 fases (pontuação 0.4)
 - No último nível deve ter 1 inimigo especial que execute movimentos mais inteligentes (pontuação 0.4)
 - Os blocos quebráveis devem ser aleatórios (pontuação 0.4)
 - Deve-se garantir que o jogador tenha espaço para estourar as bombas
 - Deve-se ter um portal para a próxima Fase (pontuação 0.4)
 - O Jogo deve ter 3 dificuldades – Ideia (pontuação 1.0)
 - Fácil movimento 3 inimigos mesmos movimentos do trabalho 1
 - Médio mínimo 5 inimigos, (ideia) com %50 de chance de se mover para o Jogador
 - Difícil mínimo 7 inimigos, (ideia) inimigos devem ter %75 de chance de se mover para o Jogador.
 - Ter informações em Tela (pontuação 0.3)
 - Ter o tempo em Tela
 - Ter a pontuação em Tela, contagem de movimento, contagem da quantidade de bombas usadas
 - Ter itens pegos
 - Inserir itens especiais, que deve ser exibido embaixo das caixas quebradas mínimo estes itens ex: (0.7)
 - Aumento do raio de fogo em 1 (cumulativo)
 - Aumento na quantidade de bombas (cumulativo)
 - Vida Extra (cumulativo)
 - Bomba Relógio
 - Permitir sobreviver a bomba
 - Permitir passar pelos blocos quebráveis
 - A explosão da bomba passará por tantos blocos quebráveis quanto o nível do fogo permitir.
- ***Quando passar de fase os bônus restam*****
- O Jogo deve ter a opção de um segundo Jogador (1 Ponto extra na prova da M1)
 - Colocar música no jogo (1 Ponto extra na prova da M1)

Critérios técnicos (pontuação 4.0)

- Criar arquivo, manipular: ler, inserir e dados
- Parâmetro Default e Sobrecarga
- Struct e Template
- Recursividade

OBSERVAÇÃO

Esse jogo tem por objetivo avaliar a utilização de técnicas de programação aprendidas na disciplina, principalmente quanto ao uso de sub-rotinas.

Além disso produzam todo o código pensando na possibilidade de que novas funcionalidades poderão ser solicitadas no futuro.

ENTREGA:

- *Postar um arquivo texto com o link para o trabalho no Guithub*

DEFESA:

- *O professor irá realizar a defesa do trabalho com o grupo, não havendo a necessidade de apresentar o trabalho para toda a turma.*
- *O professor poderá fazer perguntas sobre qualquer parte do código a qualquer um dos integrantes do grupo.*
- *Nota da apresentação será individual, além disso todas as notas relativas ao código dependem do desempenho na apresentação. Sem apresentação o trabalho terá nota ZERO.*
- *Para acelerar a apresentação dos trabalhos a mesma será feita em duas etapas:*
 - *Na primeira etapa da apresentação a equipe apresenta junto podendo ser feitas perguntas individuais. (a nota da apresentação ainda é individual)*
 - *Na segunda etapa da apresentação serão solicitadas modificações no código apresentado que deverão ser feitas de forma individual (sem auxílio dos outros integrantes da equipe).*

Critérios de Avaliação:

1. *Funcionalidades = 60% da nota.*
 - a. *Só pontuará se souber explicar como foi implementado.*
 - b. *São 15 itens e cada item vale 0.4*
2. *Técnicas = 40% da nota.*
 - a. *Só pontuará se souber explicar como foi implementado.*
 - b. *São 4 itens e cada item vale 1.0 pontos*

Obs1: Cópia de soluções de colegas ou da internet acarretarão nota 0 para todos os envolvidos.

Obs2: Trabalhos entregues e/ou apresentados em atraso receberão um desconto inicial de 20% na nota final além de um desconto progressivo de 10% por semana de atraso. Ou seja, apresentar na semana seguinte a data estipulada deixa a nota máxima do trabalho em 70%.