

Planilha1

Matrícula	Trabalho Final	LOC	Diff	Sistema de Partículas	Comentário e avaliação	Menção
16/0007763	https://github.com/	281	106	Sistemas de partículas para colisões implementado no próprio jogo	Pequenos melhoramentos no Moon lander. Jogo fica impraticável rapidamente devido ao gasto de CPU com a simulação de um número grande de objetos. Conseguiu aplicar conceitos de teste de colisão e sistemas de partículas aprendidos em sala de aula, mas não apresentou um jogo completo ou aplicações originais de física.	MM
18/0113585	https://github.com	636	NA	Partículas em colisões com planetas ou outros elementos	Jogo com uma dinâmica interessante e original envolvendo a física de gravitação universal. Jogo ficou muito bem feito e com atenção aos detalhes, incluindo menu, controle de dificuldade, arte gerada programaticamente e outros. De forma geral, o código está bem estruturado e modularizado. Sugiro aplicar algo semelhante ao padrão de projeto "State" para quebrar a implementação do Game.draw e Game.update em várias partes isoladas.	SS
14/0058371	Arquivo	237	62	Explosão no Moon Lander	Moon lander com objetos em queda e efeito de explosão. Conseguiu aplicar conceitos de teste de colisão e sistemas de partículas aprendidos em sala de aula, mas não apresentou um jogo completo ou aplicações originais de física.	MM
15/0129807	Arquivo	288	127	Explosão	Utilizou o Moon Lander como base e implementou combustível, asteróides e um efeito de explosão baseado em um sistema de partículas. Os efeitos considerados utilizam as técnicas mostradas em sala de aula corretamente, mas não apresentaram técnicas ou mecânicas de jogo muito originais.	MM
15/0018428	https://github.com/	278	101	Explosão	Baseado no código do Moon lander, inclui uma "chuva de asteróides" como parte da mecânica. Implementou um efeito de partícula de explosão, mas de uma forma que não dá uma impressão de volume por causa da estratégia de inicialização das posições das partículas.	MM
15/0149301	https://github.com/	326	74	Nyan Cat	Utilizou o código do jogo de plataforma como base e implementou um sistema de partículas que renderiza um efeito visual interessante durante o pulo do personagem. Ainda que o efeito visual tenha sido interessante, não apresenta nenhuma mecânica de jogo nova com relação ao que existia no código de referência.	MM
13/0121622	https://github.com	927	NA	Explosões das bombas	Jogo de plataforma rogue-like. Jogo de plataforma interessante em que o jogador deve se defender de um grupo de ninjas. Implementa a física de um plataformer, tiros, explosões e um sistema de IA simples para os inimigos. Código bem estruturado e cuidado com detalhes como a criação de menu inicial.	SS
16/0125910	Arquivo	382	177	Poeira levantada durante saltos	Jogo de Plataforma organizado com uma classe de Player e outra de Enemy representando os CoronaVírus. Os efeitos de partícula ocorrem no salto do jogador representando uma espécie de poeira em suspensão. Jogo possui várias idéias interessantes, mas ainda precisa de um cuidado em equilibrar a dificuldade, inicializar o jogador na posição correta (às vezes ele inicia abaixo do chão e cai da tela). Fora estes pequenos problemas, conseguiu demonstrar habilidade em aplicar vários conceitos apresentados na disciplina.	MS

Planilha1

19/0093331	Arquivo	427	244	Explosões	Utilizou o Moon Lander como base e implementou o aparecimento de asteróides e alguns tipos de explosões com base em efeitos de partículas. O resultado ficou visualmente interessante e agrega à experiência da implementação de referência. Em termos de organização do código, seria recomendável reorganizar os sistemas de partícula para compartilhar uma classe mãe com a funcionalidade em comum para reduzir a repetição do código. Dito isto, os efeitos escolhidos foram bem implementados e utilizam a física corretamente.	MS
19/0085291	Arquivo	552	366	Vários	Utilizou o Moon Lander como base e implementou vários efeitos de partícula interessantes com explosões, bombas, quebra da barreira do som. Apesar ter produzir efeitos visuais interessantes, estes efeitos não parecem influenciar na mecânica e no andamento do jogo possivelmente porque não houve tempo de implementar estas funcionalidades. Em termos de organização do código, seria recomendável refatorar o método "update()" da classe Game() em vários outros métodos menores e mais especializados. Os dois sistemas de partícula também poderiam compartilhar uma classe mãe com a funcionalidade em comum para reduzir a repetição do código. Dito isto, os efeitos escolhidos foram bem implementados e utilizam a física corretamente.	MS
19/0101750	https://github.com	422	220	Poeira levantada durante saltos	Jogo de plataforma com tipos diferentes de inimigos e animação do personagem principal. O jogo utiliza bem as idéias apresentadas na disciplina no que diz respeito à física de jogos de plataforma. O sistema de partículas mostra uma poeira discreta no momento do pulo, dando um efeito interessante. Vale destacar a arte dos personagens, incluindo efeitos como animação do deslocamento e saltos. O jogo conseguiu aplicar de forma adequada os conceitos de física relevantes como a identificação de eventos de colisão, sistemas de partículas, animações e outros. O código utiliza uma árvore de heranças em que os inimigos compartilham uma classe comum e herdaram desta classe e do Body. De forma geral, é aconselhável favorecer composição de classes com relação à herança, principalmente no caso de herança múltipla. Assim, uma sugestão seria utilizar a classe que carrega o body como atributo. Precisou de pequenos ajustes para rodar na versão mais nova do easymunk, mas as mudanças foram triviais.	MS
18/0117173	https://github.com				Jogo ainda ficou com muitas arestas, código morto e de debug e percebe-se problemas na gestão do tempo. No mais, aponta para idéias interessantes mas esperava algo mais substancial, pensando em um trabalho de duas pessoas.	MS
13/0050725	https://github.com	644	NA	Não utilizou		MS