

Trabalho de computação gráfica

PacBird

Integrantes do grupo :

Luiz Felipe Da Paixão Silva
Caio César Freitas Lara
Gabriel Rodrigues
Gabriel Silva Paiva

1 Objetivo

A criação deste trabalho tem como objetivo aprimorar conceitos de computação gráfica: transformações geométricas, iluminação, criação de cenários uso e controle de câmera, bem como a interação do usuário com o cenário

2 Funcionamento do Jogo

2.1 Regras

O jogo 2D irá simular um pássaro que terá que desviar de obstáculos (barras verticais pelo seu caminho). O pássaro cresce ao decorrer do jogo, dificultando seus desvios dos obstáculos. Para evitar que o pássaro cresça o jogador poderá conduzi-lo a comer frutas que vierem no seu caminho para parar de crescer.

A câmera se moverá para a direita todo o tempo, obrigando o jogador a ir para o lado, não podendo parar no caminho, testando assim seu reflexo e coordenação.

O pássaro estará sobre a ação da gravidade, ou seja caso o jogador não aperte a tecla, o pássaro irá voar cada vez mais baixo.

2.2 Controle e Interação

O usuário controlará o pássaro apenas pressionando uma tecla no teclado ou clicando com o mouse. Isso fará com que o pássaro voe.

2.3 Cenário

O cenário se alternará entre dia e noite, com alguns pontos com baixa luminosidade dificultando a visualização dos obstáculos e frutas.

3 Tecnologias que serão utilizadas no desenvolvimento

O jogo será desenvolvido usando as tecnologias Web , como HTML5 , o elemento do HTML5 chamado Canvas e como linguagem de programação iremos usar JavaScript. A escolha da Web se deu por ser uma aplicação simples, divertida e de fácil acesso em todas as plataformas.

