# **Trabalho Prático - Ficha de Avaliação**

**Preenchimento Obrigatório**

**1. Instruções de preenchimento**

Marque nas duas seções abaixo (seções 2 e 3) os **itens obrigatórios** (15 pontos) e os **itens extras** (10 pontos) do Trabalho Prático que você conseguir implementar. Para isso, basta adicionar um **X** em cada item, conforme exemplo abaixo:

* **( X ) -** Controle preciso dos movimentos da nave (1 ponto);

Ao marcar o item acima, você está indicando que conseguiu implementar a funcionalidade de mover a nave para a direita e para a esquerda usando o teclado. **Caso não tenha implementado uma determinada funcionalidade, deixe o item desmarcado.**

**Observação:** Você deve adicionar essa ficha de avaliação respondida junto com os outros arquivos de implementação que serão submetidos no Moodle.

## **2. Itens obrigatórios de implementação (15 pontos)**

* **( X ) -** Controle preciso dos movimentos da nave (1 ponto);
* **( X ) -** O grupo de naves deve ter ao menos 4 linhas e 5 colunas (2 pontos);
* **( X ) -** Deve haver ao menos 30 pixels de espaço entre as naves (1 ponto);
* **( X ) -** As naves devem se mover juntas, conforme o comportamento do jogo original (1 ponto);
* **( X ) -** O jogo deve permitir apenas um tiro por vez (1 ponto);
* **( X ) -** O tiro deve eliminar a nave ao colidir com ela (1 pontos);
* **( X ) -** Se qualquer nave tocar o solo, o jogo deve terminar (1 ponto);
* **( X ) -** Se qualquer nave colidir (ou estiver muito próxima) do canhão, o jogo deve terminar (2 pontos);
* **( X ) -** O tiro deve ser vertical, sem mudança de direção ou angulação (1 ponto);
* **( X ) -** O cenário deve exibir a pontuação do jogador (1 ponto);
* **( X ) -** Exibição e armazenamento do recorde (2 pontos);
* **( X ) -** Documentação (1 ponto).

### **3 - Itens extras de implementação (10 pontos)**

* **( X ) -** Uso de imagens e animações (sprites);
* **( ) -** Geração de diferentes cenários;
* **( ) -** Tipos variados de tiros e naves com efeitos distintos;
* **( X ) -** Sons e músicas;
* **( ) -** Animações para colisões;
* **( ) -** Fases e missões;
* **( ) -** Power-ups (ex: invencibilidade, super tiros);
* **( ) -** Efeitos físicos (gravidade, vento, chuva etc.);
* **( ) -** Modo dois jogadores;
* **( ) -** Menus e níveis de dificuldade;
* **( X ) -** Qualquer outra funcionalidade criativa. **OBS:** Descreva sucintamente abaixo qual foi a funcionalidade criativa que foi implementada:

**Resposta:** Menu de fim de jogo exibindo o recorde final e a sua pontuação

**Importantíssimo:** Pontos extras **só serão concedidos** a quem obtiver **mais de 50% nas provas** (acima de 37,5 pontos no total das três provas).