

Programação para Jogos 2D

Trabalho da disciplina

Desenvolver um **jogo de tiro 2D** (referências R-Type, Gradius, Ikaruga, Touhou). Deve ser desenvolvido em duplas, exceções somente com aprovação prévia.

O nome e o RA dos integrantes devem ser exibidos em algum momento do jogo.

Os requisitos **mínimos** do jogo são:

- Telas de título, instruções, jogo, vitória, derrota e créditos (com referências);
- Sistema de múltiplas vidas;
- Sistema de escudo com regeneração;
- Sistema de pontuação;
- Três tipos de power-up coletável que alteram alguma característica do jogador;
- Três tipos de inimigos comuns com comportamentos (IA) diferentes, sendo que pelo menos um precisa atirar;
- Inimigo chefe final que precisa de múltiplos tiros e alguma estratégia para ser derrotado;
- Sprites com animações e sons;

Critério de Avaliação

A **avaliação final do jogo** será realizada em sala de aula em dia a combinar. A ordem de apresentação será sorteada. Alunos ausentes perderão pontos. Os seguintes aspectos serão considerados:

- Adequação aos requisitos (6,0 pontos)
- Inovação e mecânicas adicionais (2,0 pontos)
- Acabamento e funcionamento sem bugs (2,0 pontos)
- Participação individual (redução de nota)

A **participação individual** será avaliada a partir de um relatório em formato DOC ou PDF que deve ser enviado na área correspondente da unidade web até o dia da apresentação contendo:

- Um relato da sua participação
- Screenshots que mostram sua produção
- Avaliação da sua participação e da dupla no projeto

OBS: Trabalhos com código / conteúdo “estranhamente parecidos” terão sua nota reduzida.