

Universidade Regional de Blumenau – FURB
Centro de Ciências Exatas e Naturais – CCEN
Departamento Sistemas e Computação – DSC
Disciplina: Realidade Virtual

Professor: Dalton Solano dos Reis

Curso: Ciência da Computação

Data: 04 de dezembro de 2023

Equipe: Mauros Milach Junior, Daniel Busarello, Vinicius Mueller Landi e Eduardo Philippe Costa, Guilherme Dal Pra Mota e Vítor Gabriel Eduardo.



JETRIS 3D

Mauros Milach Junior, Vinicius Mueller Landi, Daniel Busarello Eduardo Philippe Costa, Guilherme Dal Pra Mota e Vítor Gabriel Eduardo.

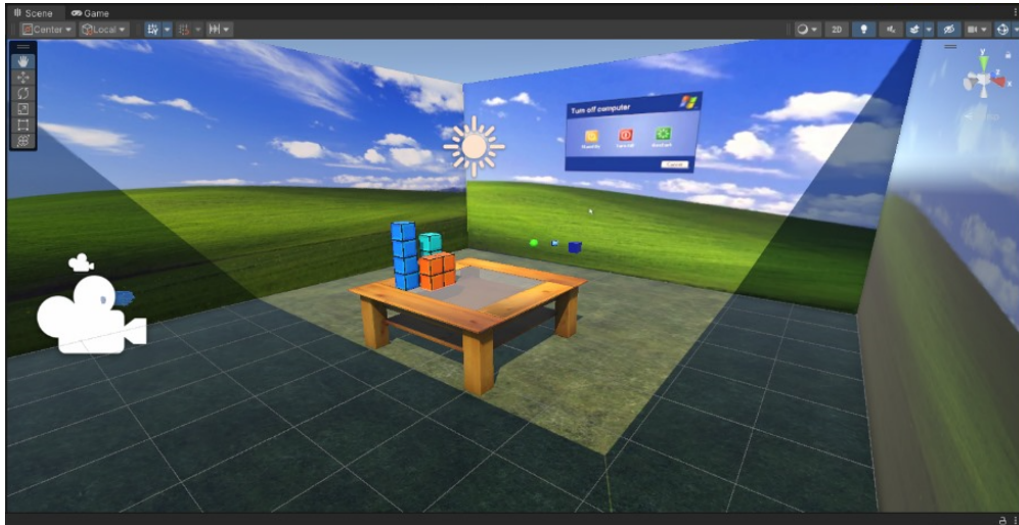
Blumenau, 04 de dezembro de 2023.

1. Objetivo

O objetivo deste jogo é empilhar blocos que caem do topo da tela de forma a preencher toda a mesa sem espaços. Quando uma camada é preenchida, ela desaparece, liberando espaço na tela. O Objetivo é evitar que os blocos empilhados alcancem o topo da tela, pois resultaria no fim do jogo. O jogo não tem um fim definitivo, mas sim o objetivo de sobreviver o máximo de tempo possível e acumular a maior pontuação, que é determinada pelo número de linhas completadas. O desafio do Jetris3D está em tomar decisões rápidas e estratégicas sobre como girar, mover e posicionar os blocos que caem, para criar linhas e evitar acumular espaços vazios na pilha. É um jogo simples, mas extremamente viciante e desafiador.

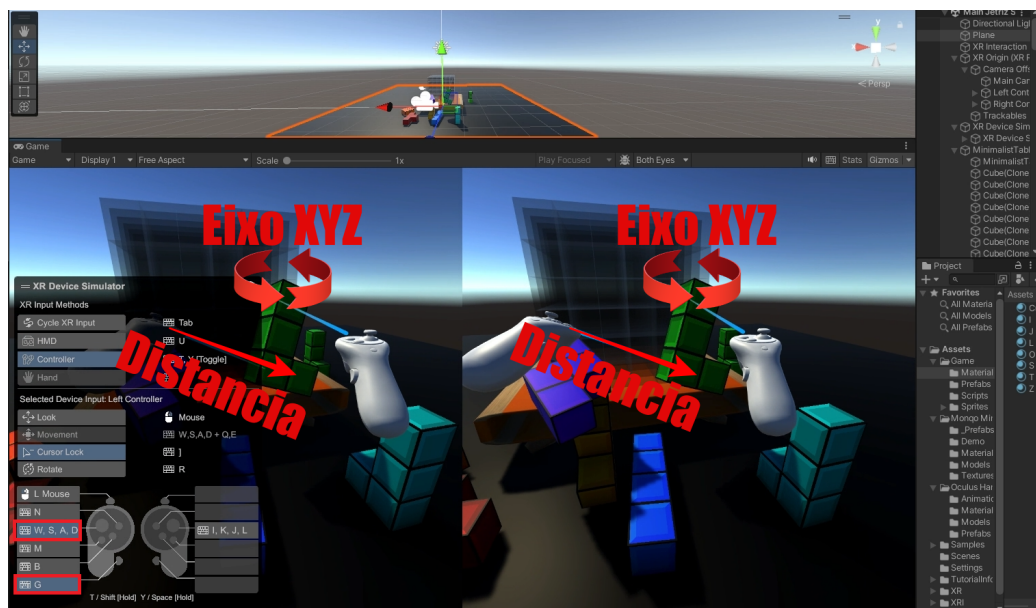


2. Cenário Escolhido



O fundo escolhido para nosso projeto é o icônico papel de parede padrão do Windows XP, conhecido como "Bliss". Ele apresenta colinas verdes e um céu azul com nuvens. Capturada pelo fotógrafo Charles O'Rear, essa imagem tornou-se um dos papéis de parede mais emblemáticos e reconhecíveis na história dos sistemas operacionais Windows, sendo incorporada ao nosso projeto.

3. Movimentações:



Na manipulação dos blocos, você pode começar selecionando-os com o atuador e executando rotações ao redor dos eixos X (inclinando para frente ou para trás), Y

(girando para a esquerda ou para a direita) e Z (fazendo um giro em torno do próprio eixo, sem alterar a inclinação ou a direção original).

Quando os blocos são aproximados da mesa e soltos, eles são ajustados para se alinharem perfeitamente com os demais, garantindo uma disposição uniforme.

