

Rubik's Cube Genius

Trabalho 2 - Computação Gráfica

Grupo:

Fábio Jojima

Guilherme Matheus de Almeida Ramos

Victor Otávio

RAs:

558273

558303

558460

Ferramentas Utilizadas:

- NetBeans 8.1
- JOGL
- GLUEGEN-RT
- Java JDK 1.8.0_111

Como compilar:

- Instale uma IDE a sua escolha que possua compatibilidade com JDK e suporte às bibliotecas externas JOGL e GLUEGEN-RT.
- Baixe e adicione as bibliotecas à IDE.
- Baixe a pasta e importe o projeto na IDE.
- Compile o projeto; será gerado um arquivo chamado RubiksCubeGenius.jar dentro da pasta "...\\projeto\\RubiksCubeGenius\\dist-linux-i586\\" no caso de linux padrão.

Como executar:

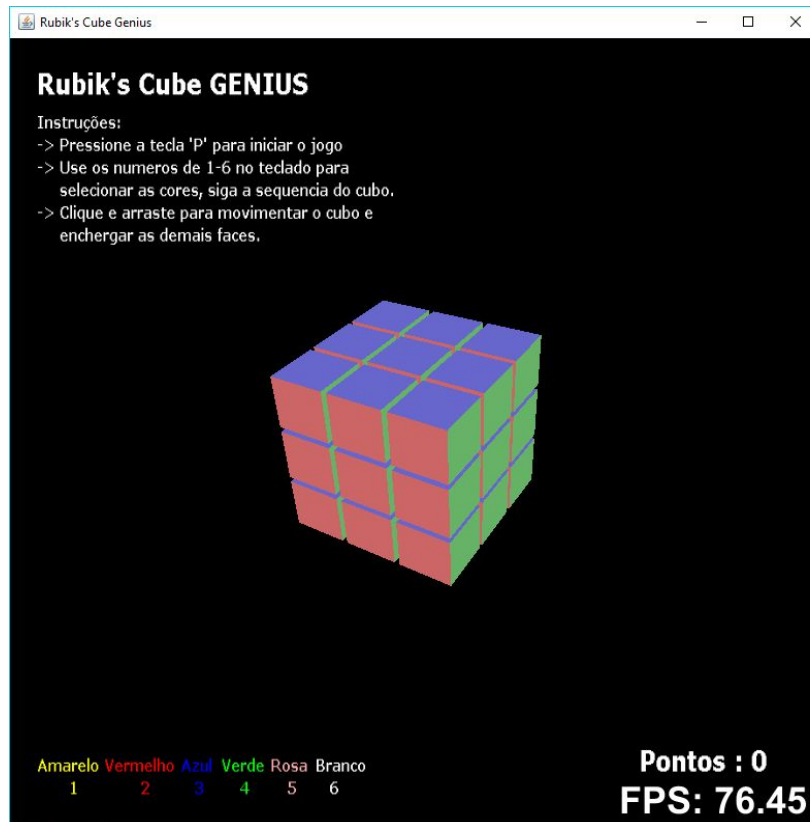
- Para executar o trabalho é só executar com o java via linha de comando.
 - e.g.: java -jar RubiksCubeGenius.jar
- Deve iniciar o jogo com uma tela contendo as instruções básicas.

Como jogar:

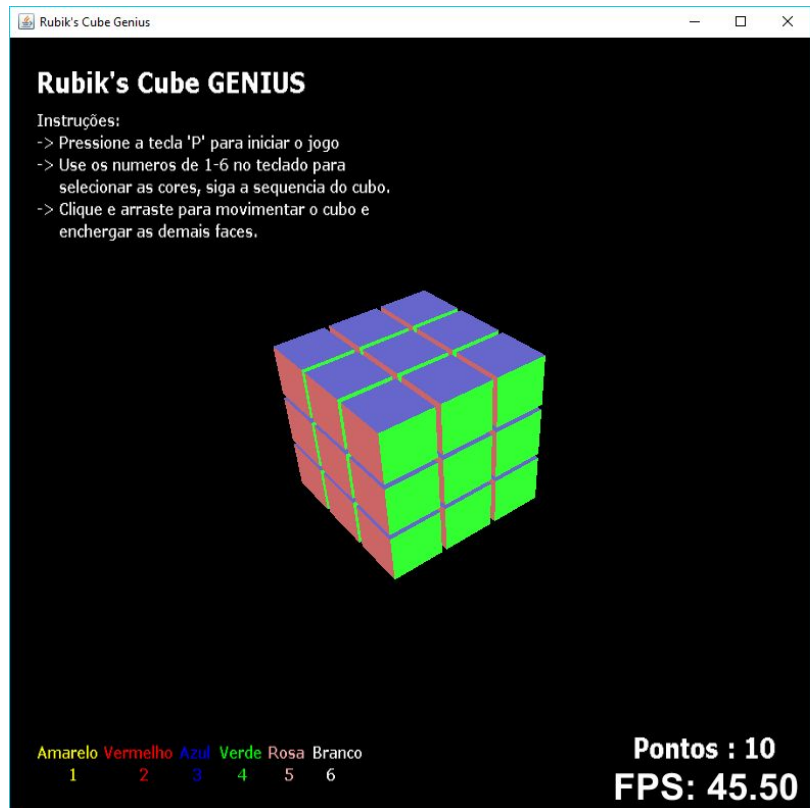
- Na tela inicial do jogo será mostrado os comandos possíveis.
 - P para iniciar o jogo.
 - Botões de 1 a 6 indicando a cor e as faces.
 - Clique e arraste para movimentação do cubo.
- Após iniciado o jogo será gerado estímulos sonoros e visuais de uma sequência, o objetivo do jogo é acertar a mesma ordem das sequências.
 - A cada sequência certa será aumentado uma instância da sequência.
 - Cada instância acertada será contabilizado pontos.
 - Caso seja errado a sequência de cores ou pressione uma tecla inválida o jogo terminará e será mostrado a pontuação final.

Screenshots:

Tela de Início:



Durante o Jogo:



Tela de Fim de Jogo:

