

Universidade Federal de Santa Maria
Curso de Ciência da Computação
Disciplina: Computação Gráfica Avançada
Segundo Semestre de 2015
Prof. Cesar Tadeu Pozzer
Data: 16/11/2015

Trabalho 4 – Jogo

Descrição:

Implemente um jogo 3D, com algoritmos de computação Gráfica (Shader, colisão, etc) e de IA (path, decisão, steering, aprendizado, etc). Pode ser utilizado qualquer engine gráfica ou a API OpenGL.

Antes de iniciar a implementação, estude bem as técnicas apresentadas em aula e explore a gama de soluções possíveis para cada elemento do jogo. É melhor um jogo simples e funcional que um jogo complexo que não funciona.

Faça um pequeno relatório das tecnologias utilizadas no jogo.

Data e Formato de Entrega e apresentação:

- Data: até dia 14/12/2015.

Critério de Avaliação:

- **documentação:** descrever no cabeçalho de cada arquivo a idéia geral do código e detalhes específicos de partes que mereçam uma explicação – não comente por exemplo o que faz b++.
- **pontualidade:** Trabalhos não entregues na data não serão avaliados e receberão nota zero.
- **legibilidade:** nome de variáveis, estruturação do código. O código digital a ser entregue deve ter *3 espaços de identação* e não deve possuir tabulações.
- **clareza:** facilidade de compreensão – evite códigos complexos e desnecessários. Adote a solução mais simples possível.
- **funcionalidade:** o programa deve satisfazer todos os requisitos. Programas que não compilarem ou que não atenderem nenhum requisito receberão nota 0 (zero).

Você pode discutir estratégias e ajudar o colega na implementação, porém evite passar código fonte. Programas semelhantes terão a nota 0 (zero).