

ChopMaster

Martim Calisto Pinheiro | 112938 | Introdução à Computação Gráfica



<https://github.com/martimpinheiro/ChopMaster>

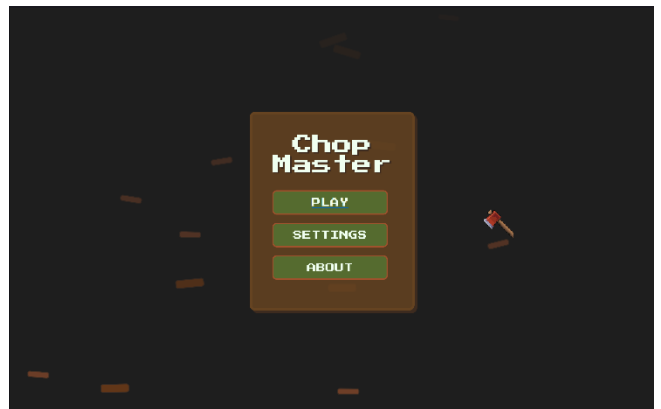


<https://martimpinheiro.github.io/ChopMaster/>

- Objetivos

Desenvolver um simulador de “lenhador”.

Construir 5 níveis de jogo com complexidades crescentes. O objetivo passa pelo jogador num determinado espaço de tempo derrubar o maior número de árvores possível. Existe um mínimo de árvores que são expectáveis derrubar para um determinado espaço de tempo.



Visão do Menu



Visão de jogo atual

- O que já está feito

- Modelação de mapa de jogo e navegabilidade
- Modelação aleatória das árvores no mapa
- O que falta fazer
- Diversificar a variedade de texturas, nomeadamente vários tipos de árvores.
- Desenvolver com a framework Cannon.js a dinâmica de derrube das árvores com diferentes níveis de dificuldade (número de cliques) necessários para derrubar os diferentes tipos de árvores que surgirão.
- Melhorar o aspeto visual do jogo geral, com a adição também de alguns efeitos sonoros.
- Criação dos níveis de jogo.