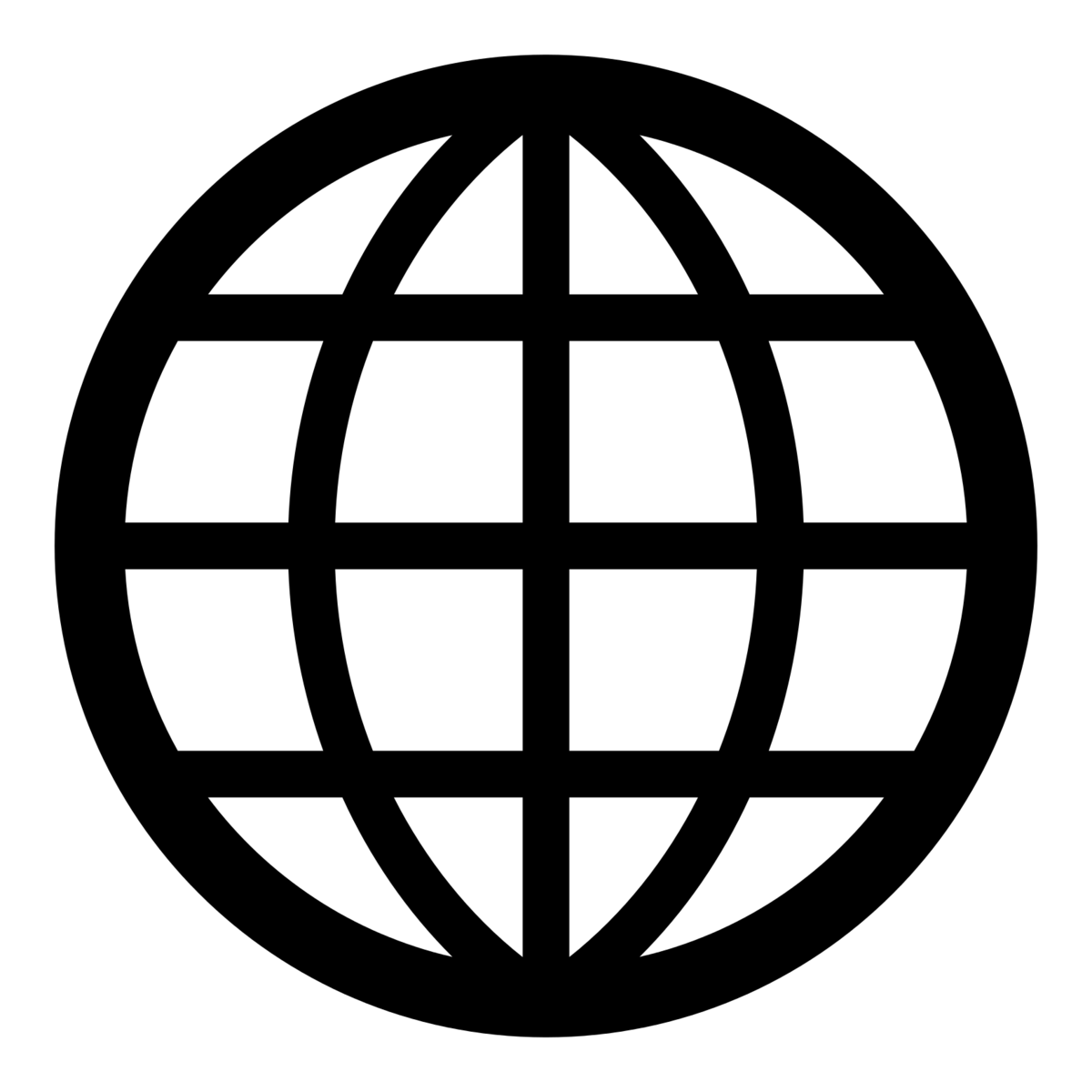
ChopMaster

Martim Calisto Pinheiro | 112938 | Introdução à Computação Gráfica

A black background with a black square

AI-generated content may be incorrect. <https://github.com/martimpinheiro/ChopMaster>

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

A screenshot of a video game

AI-generated content may be incorrect.A screenshot of a video game

AI-generated content may be incorrect.

• 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.

• 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