

Relatório:

Este trabalho será avaliado juntamente com uma apresentação onde o aluno terá de defender o trabalho.

Neste relatório final devem constar 4 partes:

-1 - Descrição geral do jogo incluindo modelos, sons, texturas, mecânicas e principalmente efeitos visuais. Nesta parte deve referir os problemas que se propuseram a resolver, ou seja, tendo em conta o hardware em que o jogo vai correr, o tipo de jogo, mecânicas, art style, que tipo de shaders achavam ser adequados e quais podiam contribuir para o enriquecimento do jogo, quais eram as conceções que tinham. Se possível ilustre as suas escolhas com exemplos de outros jogos, artigos ou dados relevantes.

-2 - Refere-se aos shaders escolhidos e as suas tentativas de implementação, aqui entra cada shader usado ou pensado em usar, cada técnica explorada, o que funcionou e o que não funcionou. Esta fase procura entender quais shaders foram usados, quais foram descartados, quais foram convertidos e quais apenas ficaram a nível conceptual e porquê.

3- Aqui deve, ao detalhe, ser descrito os shaders principais para o jogo ou os que tem maior relevância em termos das técnicas dadas em aula, nesta fase deve haver prints do código e explicação dos conceitos que estão por trás, ou seja, deve ser exaustiva a descrição e justificada a sua implementação base, melhorias quer gráficas quer de rendimento. O número de shaders aqui descritos deve ser maior ou igual o número de elementos do grupo até o limite máximo de numero de elementos do grupo + 2;

4- Conclusões, referências de autores/sites onde obtiveram informação.

Durante a apresentação do trabalho o Professor irá por questões que iram pesar na avaliação, reservando o direito de os alunos terem notas diferentes dentro dos grupos de acordo com o seu contributo/entendimento.

-Aos alunos que não têm a cadeira de PA2 ou por outro motivo estão impedidos de aplicar o dado em aula no projeto, devem criar um mini-jogo este deve seguir os mesmos requisitos de pesquisa, adaptação e planeamento.