

ASTRODGER

Projeto 1 de Computação Visual
MIECT, Universidade de Aveiro
Rui Oliveira - 89216
Rui Santos - 89293



Objetivos

Neste projeto pretende-se desenvolver um jogo usando a tecnologia WebGL desenvolvida nas aulas práticas de Computação Visual do curso MIECT da Universidade de Aveiro. Este jogo consiste numa nave espacial controlada pelo utilizador através das teclas de direção ou rato, que voa no espaço e tem de se desviar dos asteróides que se encontram no seu caminho.

Com o passar do tempo de jogo, os pontos vão somando e o número de asteróides aumenta bem como a velocidade da nave. O jogador perde quando colide com um asteróide.

Organização

Em relação aos modelos 3D, teremos uma nave e vários tipos de asteroides.

O espaço do jogo está dividido em 4x4 corredores em que x e y são fixos mas o z é variável. A nave pode ser movida entre corredores mas o seu z é fixo. Os asteróides movimentam-se num corredor apenas, escolhido aleatoriamente.

As estrelas, que estão longe da nave e não são visíveis, são responsáveis pela iluminação dos modelos 3D e deverão mover-se na mesma direção e sentido dos asteroides para dar a sensação de que a nave se está a mover.

