

AVALIAÇÃO Nº 03

1. Indicadores e Critérios de Avaliação:

Item	Indicadores	Critérios de Notas
1.	Conhecimento demonstrados para os temas: -Sistemas Multimídia Avançados; -Sistemas Hiperídia;	Conceito A: concedido ao aluno que desenvolver e apresentar todos os requisitos principais e no mínimo um requisito elegível. Conceito B: concedido ao aluno que deixar de desenvolver ou de apresentar um dos requisitos principais; Conceito C: concedido ao aluno que deixar de desenvolver ou de apresentar até três requisitos principais; Conceito D: concedido ao aluno nos demais casos.
Recuperação de Restrição		Atividade: Reapresentação do sistema Tema: Sistemas Multimídia Avançados / Sistemas Hiperídia Data de Realização: 09/12/2014 – 18h30
Conceito Final da Avaliação <hr style="width: 10%; margin: 10px auto;"/>		

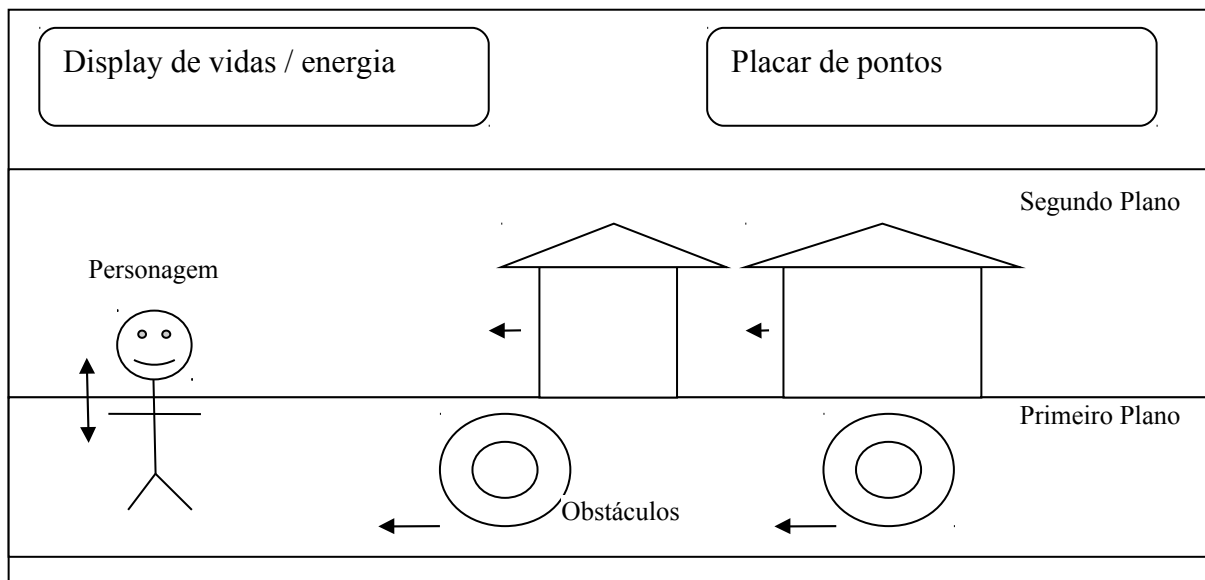
2. Conceitos e Significados da Avaliação

Conceito	Significados
A	Competências demonstradas integralmente com excelência: realiza as atividades propostas, aplicando conhecimentos, habilidades e atitudes exigidas de acordo com os critérios apresentados. Realiza as atividades com autonomia e demonstra domínio das competências (conhecimentos, habilidades e/ou atitudes) que estão sendo avaliadas. Demonstra capacidade de conduzir equipes de trabalho e auxiliar no processo de aprendizagem da mesma. Demonstra, também, capacidade de aplicar, adaptar e articular bases científicas e tecnológicas de forma criativa e inovadora, superando as expectativas em relação aos resultados esperados.
B	Competências demonstradas integralmente: realiza as atividades propostas, aplicando conhecimentos, habilidades e atitudes exigidas de acordo com os critérios apresentados. Realiza as atividades com autonomia e demonstra domínio das competências (conhecimentos, habilidades e/ou atitudes) que estão sendo avaliadas.
C	Competências demonstradas parcialmente: necessita de auxílio ou de acompanhamento para realização das atividades propostas de acordo com os critérios apresentados a fim de demonstrar o desenvolvimento das competências (conhecimentos, habilidades e/ou atitudes) que estão sendo avaliadas.
D	Competências não demonstradas.

3. Atividades da sua avaliação

A turma deve finalizar um jogo em que um personagem caminha por uma estrada e deve saltar sobre obstáculos. A cada salto bem sucedido ganha pontos.

O personagem só se movimenta no sentido vertical, para saltar sobre obstáculos.



Deverá ser desenvolvido, em grupos de até 3 alunos, **os seguintes** elementos do jogo:

Requisitos principais:

- 1) Arte e animação do display de energia (animar no momento de incrementar/decrementar energia);
- 2) Arte e animação do placar de pontos (animar no momento de incrementar/decrementar pontos);
- 3) Arte e animação do personagem principal (salto);
- 4) Arte e animação dos obstáculos (movimento do primeiro plano);
- 5) Arte e animação do segundo plano (substituir imagem fornecida);

Requisitos elegíveis:

- 1) Incluir um novo tipo de obstáculo;
- 2) Incluir um elemento móvel (com movimento na mesma direção do obstáculo) que ao entrar em contato com o personagem aumente a sua energia;
- 3) Incluir mudança de fases;
- 4) Incluir tela de abertura e de fim de jogo;
- 5) Incluir uma animação para o contato do jogador com o obstáculo.

Observações:

- a) Não será permitido alterar o algoritmo principal do jogo;
- b) O algoritmo principal será fornecido pelo professor.