**Asteroids**

**Grupo 6**

9180120 – Ana Moreira

9180591 – Tiago Areias

**Licenciatura em Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web**

Animação Gráfica

Orientação: Prof. Teresa Terroso

***SUMÁRIO***

[INTRODUÇÃO 3](#_Toc30977545)

[DESENVOLVIMENTO DO JOGO 4](#_Toc30977546)

[DIFICULDADES ENCONTRADAS 5](#_Toc30977547)

[CONCLUSÃO 6](#_Toc30977548)

# **INTRODUÇÃO**

Este trabalho foi desenvolvido no âmbito da UC de Animação Gráfica a fim de colocar em prática os conhecimentos obtidos até à data de elaboração do trabalho. O jogo escolhido para o nosso projeto foi os Asteroids. Decidimos escolher este tema pois ambos achamos que é um jogo desafiante a nível lógico que nos iria obrigar a

# **DESENVOLVIMENTO DO JOGO**

Começamos por criar..

-construtor class da nave e fazer as funções draw e update para desenhar e mover

-event listeners para rightkey e leftkey

- Construtor class das balas e array de balas

- event listener para spacebar

- Remove das balas fora do canvas com .splice

- Movimento da nave para a frente

- event listener arrowUp

- limitar a nave a andar dentro do canvas

- asteroids a dar spawn nos cantos do canvas com movimento random

# **DIFICULDADES ENCONTRADAS**

- DIFICULDADE EM DESENHAR A NAVE (SUPERADO)

- TRIGNOMETRIA (?????)

- DIREÇÃO BALAS E PONTO INICIAL DAS MESMAS (SUPERADO)

- COLISÕES (NÃO SUPERADO DEVIDO A FALTA DE TEMPO)

- SPAWN DOS ASTEROIDS NOS CANTOS DO CANVAS

- ASTEROIDS SÃO QUADRADOS PQ N ME APETECEU MUDAR

- POR A NAVE A ANDAR PARA A FRENTE CORRETAMENTE

-

# **CONCLUSÃO**