



# Avaliação DM 117


 Desenvolver um jogo com  
Unity

 Dupla ou Trio

 Não será permitido trabalho  
individual




 Use como guia os roteiros

 O jogo pode ser 2D ou 3D

 Deverá conter os seguintes requisitos:

# Input

 Deverá detectar entrada por uma das combinações abaixo

-  Teclado/Mouse
-  Touch/Acelerometro e/ou Swipe
-  Controle (neste caso serve apenas esta)



UI



Tela Inicial/ Game Over  
com botões para Reiniciar  
o jogo e Menu Principal




Menu Pause completo  
(resumir, reiniciar, pausar)


# Colisões

 O jogo deverá ter colisão  
com e sem Trigger

 Ao menos um uso com  
Raycast

 Anúncios (Ads)


 Anúncio simples e com  
recompensa


 Sistema de Partículas  
(Particle System)

 O jogo deverá apresentar  
um uso do ***Particle System***




## Áudio


 Deverá ter uma música de background

 Ao menos um elemento deverá ter efeito sonoro

 Scenes/Cenas


 Tirando as Cenas de UI, o jogo deverá apresentar no mínimo duas cenas diferentes.


 Comunicação entre GO

 É necessário que ao menos um GO faça comunicação com outro GO.

 É necessário ao menos um troca de mensagem

 Não é necessário usar nenhuma arte externa


 O trabalho não será avaliado pela qualidade artística e nem do ponto de vista de mecânica

 A avaliação está focado nos conceitos e boas práticas do Unity


 Uso adequado de prefabs


 Uso adequado do método  
Start()/Update()

 Boas práticas de codificação com  
comentários

 Busca correta de GOs na Scene e  
componentes.

 Data da entrega: 01/09/2018  
até as 23:59

 Entregas com 3 dias após a data  
valem no máximo conceito B

 Entregas com 6 dias após a data  
valem no máximo C. Após isso é  
conceito D.



A entrega deverá ser acompanhada de um pequeno guia sobre o jogo e como jogá-lo