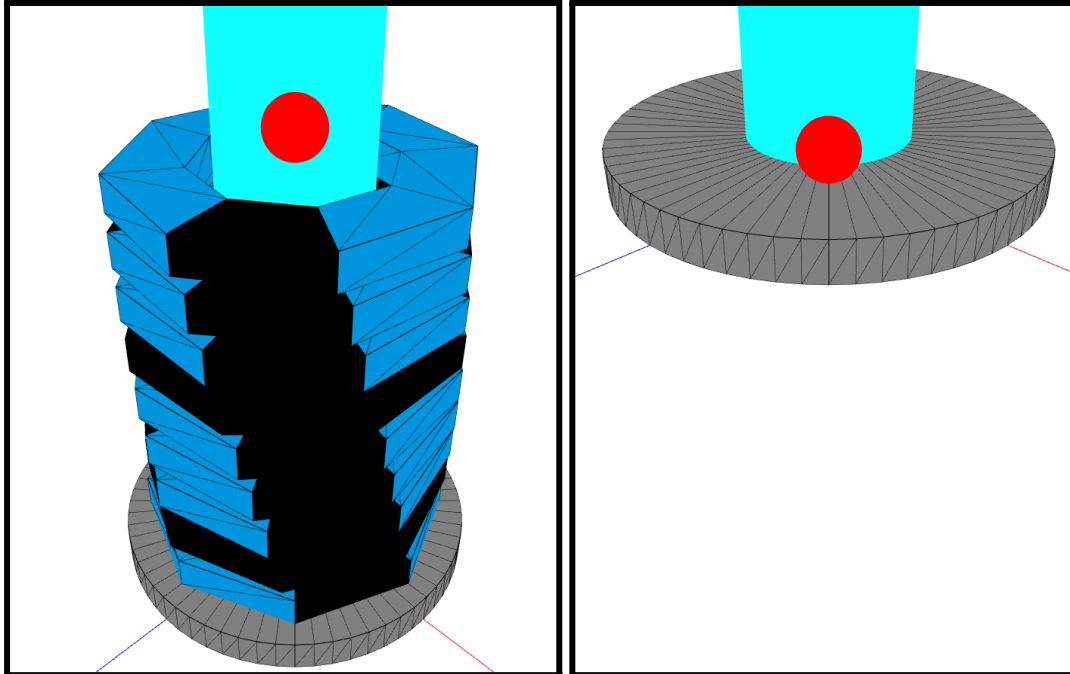


PlataBall



Descrição

O projeto será a reprodução de um jogo que consiste em uma bola a saltar entre plataformas empilhadas umas em cima das outras, com o objetivo de atingi-las e ir quebrando cada uma até chegar ao fundo da pilha. O cenário será constituído por um pilar vertical, com um número definido de arcos/plataformas dentro, formando uma torre, que caracteriza o nível de jogo. E uma bola que salta em cima de cada uma dessas plataformas.

O ponto chave do jogo é que cada plataforma terá partes frágeis e partes rijas. Caso a bola, ao cair, atinja uma parte frágil, a bola ressalta e, conseqüentemente, a plataforma quebra. Caso a bola atinja uma parte rija, o jogador perde. Para movimentar a bola, o jogador utilizará o movimento horizontal do rato. O nível acaba quando o jogador conseguir quebrar todas plataformas.

A maioria da animação será o saltar da bola e o movimento da bola para os lados, com o movimento horizontal do rato. Em termos de iluminação, existirá uma fonte de luz a iluminar a pilha que acompanhará o descer da pilha. A câmara também acompanhará o descer da pilha.

Em termos de sombras, a sombra da bola irá variar com o salto da bola.

O Que Está Feito

- Construção do nível
- Criação das partes frágeis e rijas na plataforma
- O salto da bola já está animado
- As plataformas já estão meio inclinadas
- A câmara já roda com o clicar e mover do rato
- A bola já quebra as plataformas no contacto
- O botão de espaço já faz a bola parar de ressaltar

O que Falta Fazer

- O criador de níveis, de forma a criar níveis cada vez mais complicados com o avançar do jogo
- Um start button para o nível
- As cores e texturas mais bonitas
- Um helper com instruções para o jogo
- Atualizar a configuração do THREEjs
- Inserir um cenário mais bonito
- Adicionar algumas opções de customização
- Reduzir algumas movimentações indesejadas do OrbitsControls