

# MEDJD 1º Ano - Motores de Jogos Digitais

Requisitos do Trabalho Prático - Apresentação dia 27/04/2019

- Git - Repositório com commits dos membros do grupo
- OOP - encapsulamento, herança
- Camara
- Máquina de estados (p.ex. Para menu, ecrã de vitória)
- Message Bus
- Memória:
  - Evitar alocações em runtime
  - Data locality
  - Object pools
- Patterns:
  - Command
  - Flyweight
  - Observer
  - Subclass Sandbox
- Input Manager
- Error Handling
- Collision detection
- Frustum / Draw Culling
- Generics
- Serialização (Save/Load)
- Interfaces
- Resources Manager
- Optimização (sem GC, 60fps)
- Octree - extra!