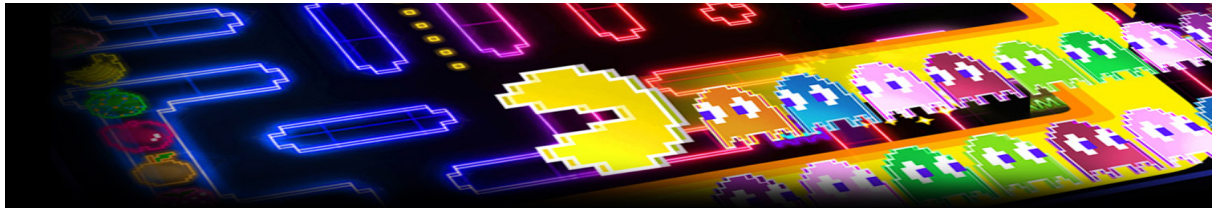

TRABALHO PRÁTICO 1



Com base no projeto PacMan, desenvolva um jogo com as seguintes características:

- **Tela de Abertura:** o jogo deve começar na tela de abertura e deve passar para o primeiro nível com o pressionamento de uma tecla;
- **Game Over:** o jogador deve ser avisado com uma mensagem (ou tela) sempre que ele perder ou o jogo for finalizado. Em ambos os casos o jogador deve ver o seu desempenho e voltar para tela de abertura após pressionamento de uma tecla;
- **Níveis:** o jogo deve ter pelo menos um nível, fora a tela de abertura e game over;
- **Inimigos:** o jogo deve ter algum tipo de inimigo, obstáculo, adversário etc. que seja implementado na forma de objetos na cena do jogo;
- **Player:** o jogador deve controlar um personagem com o teclado (ou mouse) e este deve interagir com o mundo e com os inimigos do jogo de alguma forma que faça sentido dentro do contexto/tema do jogo.
- **Colisão:** o jogo deve usar os recursos disponibilizados para tratamento de colisão de forma a obter um jogo em que as colisões pareçam reais e precisas.
- **Arte:** o jogo não pode utilizar nenhuma imagem, som, ícone, cursor ou qualquer outro recurso presente nos exemplos da disciplina de Programação de Jogos.

APRESENTAÇÃO DO TRABALHO

O jogo deve compilar e rodar nas máquinas do Laboratório do LCC. A pasta com a solução do Visual Studio deve ser trazida em um pen-drive e copiada em um dos computadores do laboratório que terá sua tela projetada para todos verem. Cada aluno deve analisar os trabalhos apresentados atribuindo uma nota de 0 a 5 para cada um dos seguintes quesitos:

- **Funcionamento:** o jogo roda sem nenhum tipo de falha técnica;
- **Aparência:** o jogo tem um visual bonito e profissional;
- **Jogabilidade:** a movimentação do jogador e os desafios apresentados fornecem uma boa experiência de jogo;
- **Complexidade:** o jogo apresenta elementos que indicam um nível maior de sofisticação e/ou complexidade quando comparado aos requisitos mínimos exigidos;
- **Geral:** um sentimento geral sobre a qualidade do trabalho desenvolvido.

As notas atribuídas na avaliação influenciarão a nota final do avaliado e do avaliador. Pontos serão perdidos cada vez que a nota do avaliador for diferente da nota do professor em 2 ou mais pontos.