

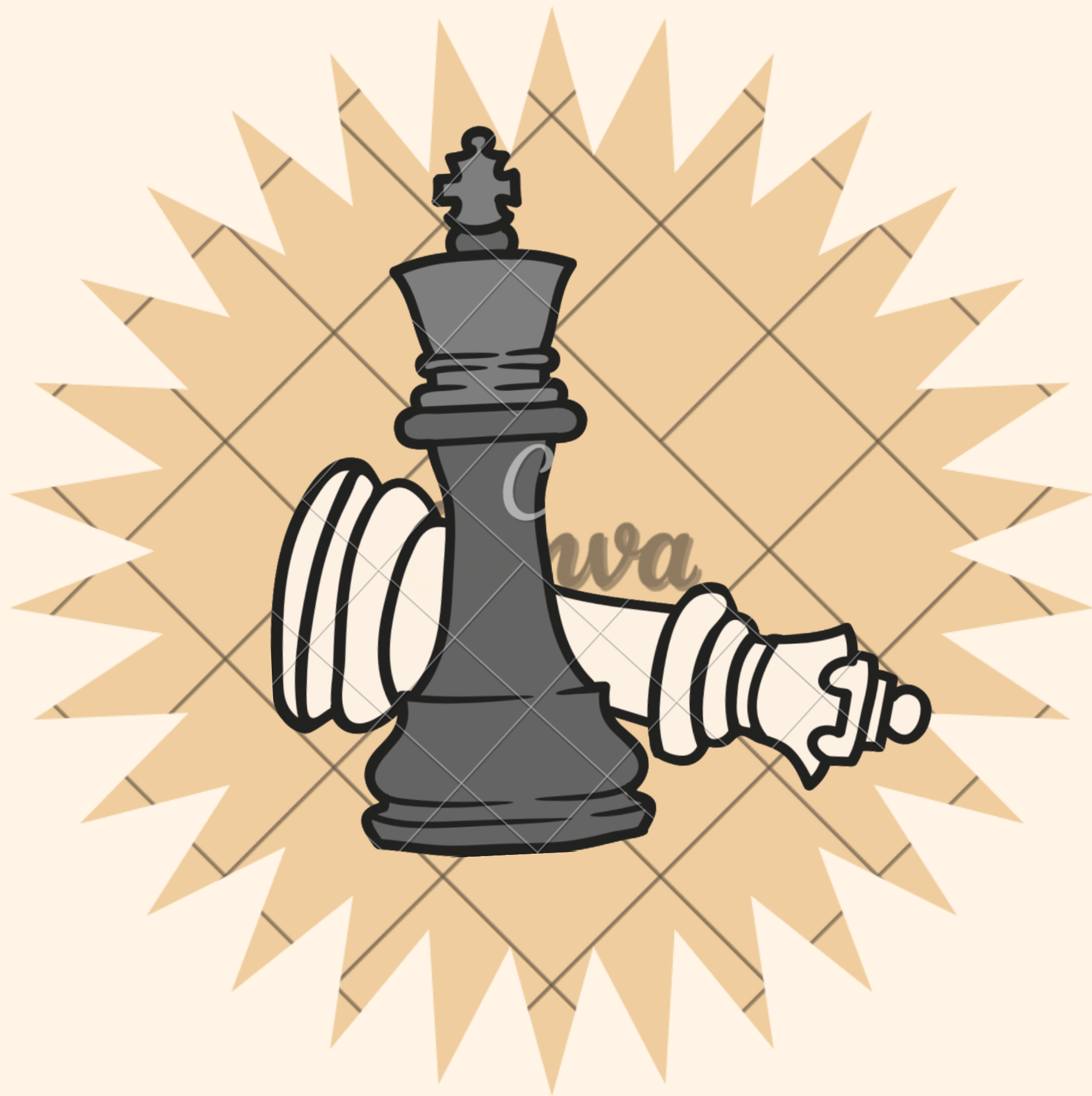
# THREE.JS

# CHES



INTRODUÇÃO À  
COMPUTAÇÃO GRÁFICA

José Domingues, 80075



# OBJETIVO

**Criar um jogo de Xadrez completamente funcional, para 2 utilizadores com a lógica do jogo totalmente.**

**O segundo objetivo era ter uma interface do jogo funcional.**

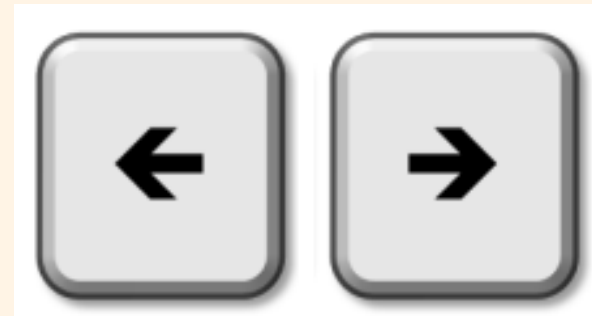
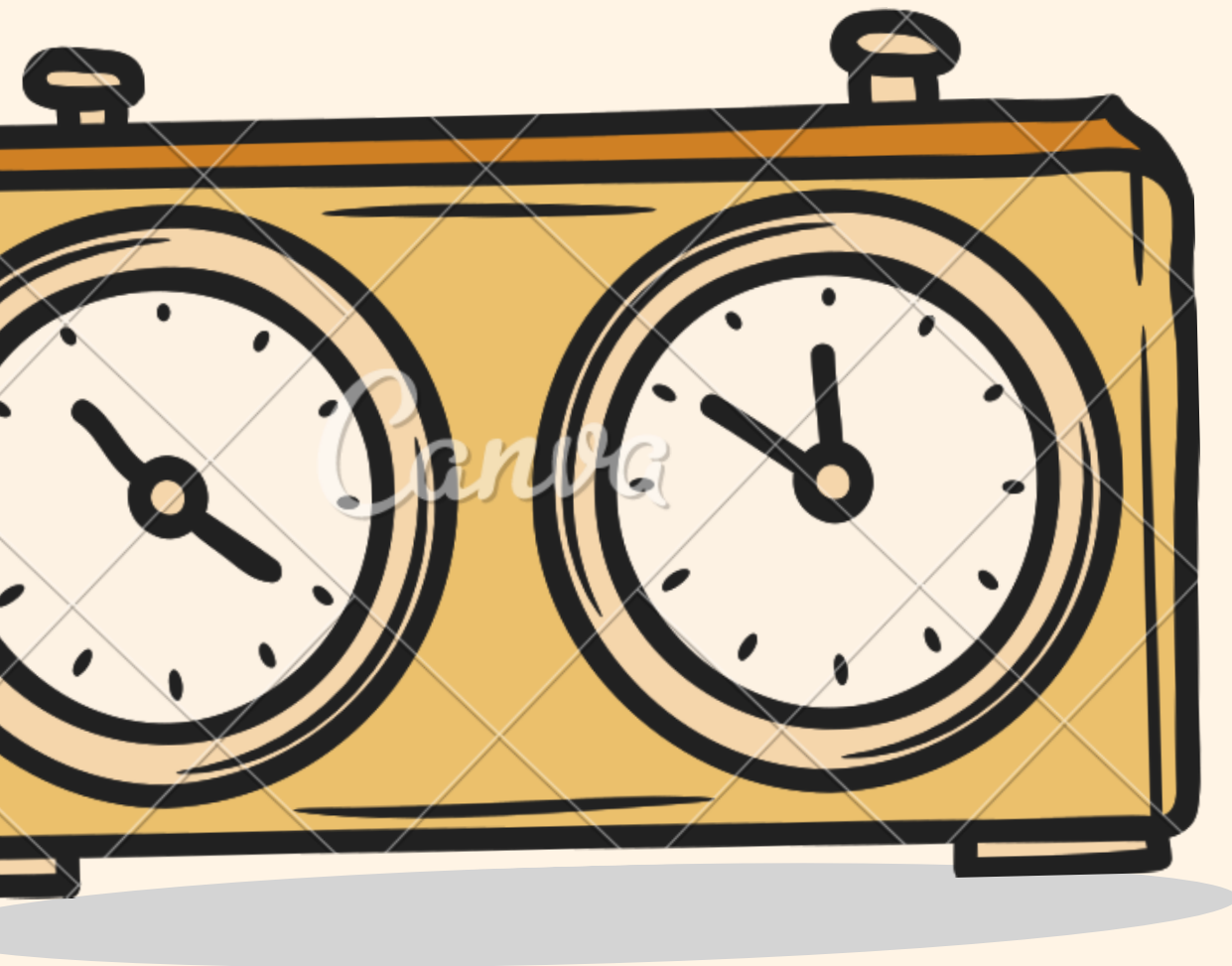
# **SIMULAÇÃO DE UM JOGO**

**Não me foi possível  
implementar a lógica de  
xadrez por motivos de  
complexidade.**

**Escolhi um jogo predefinido  
(Deep Blue vs Kasparov 1996).  
Pois foi o primeiro jogo em que  
um supercomputador ganhou a  
um GrandMaster de Xadrez.**



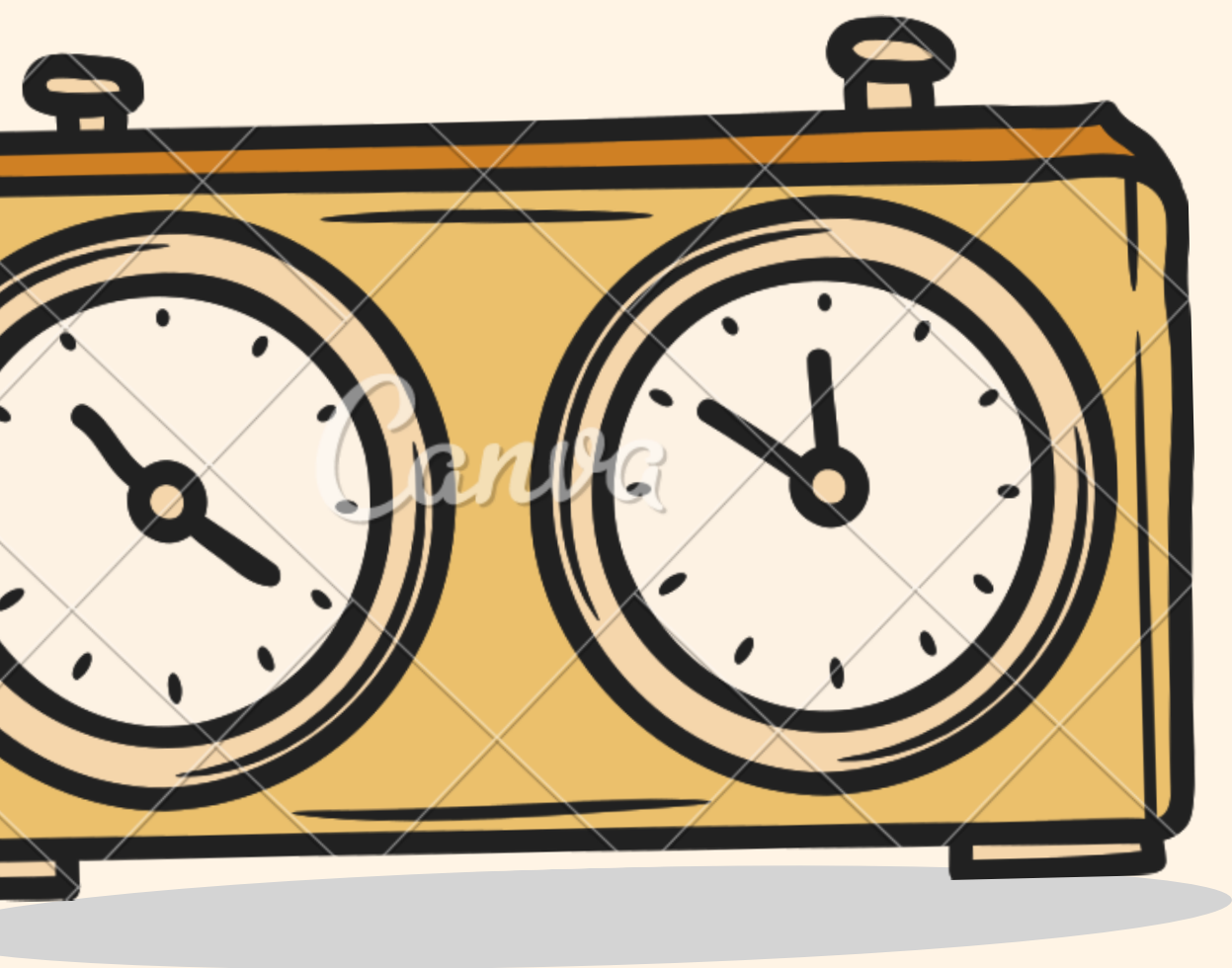
# INTERAÇÃO COM O UTILIZADOR



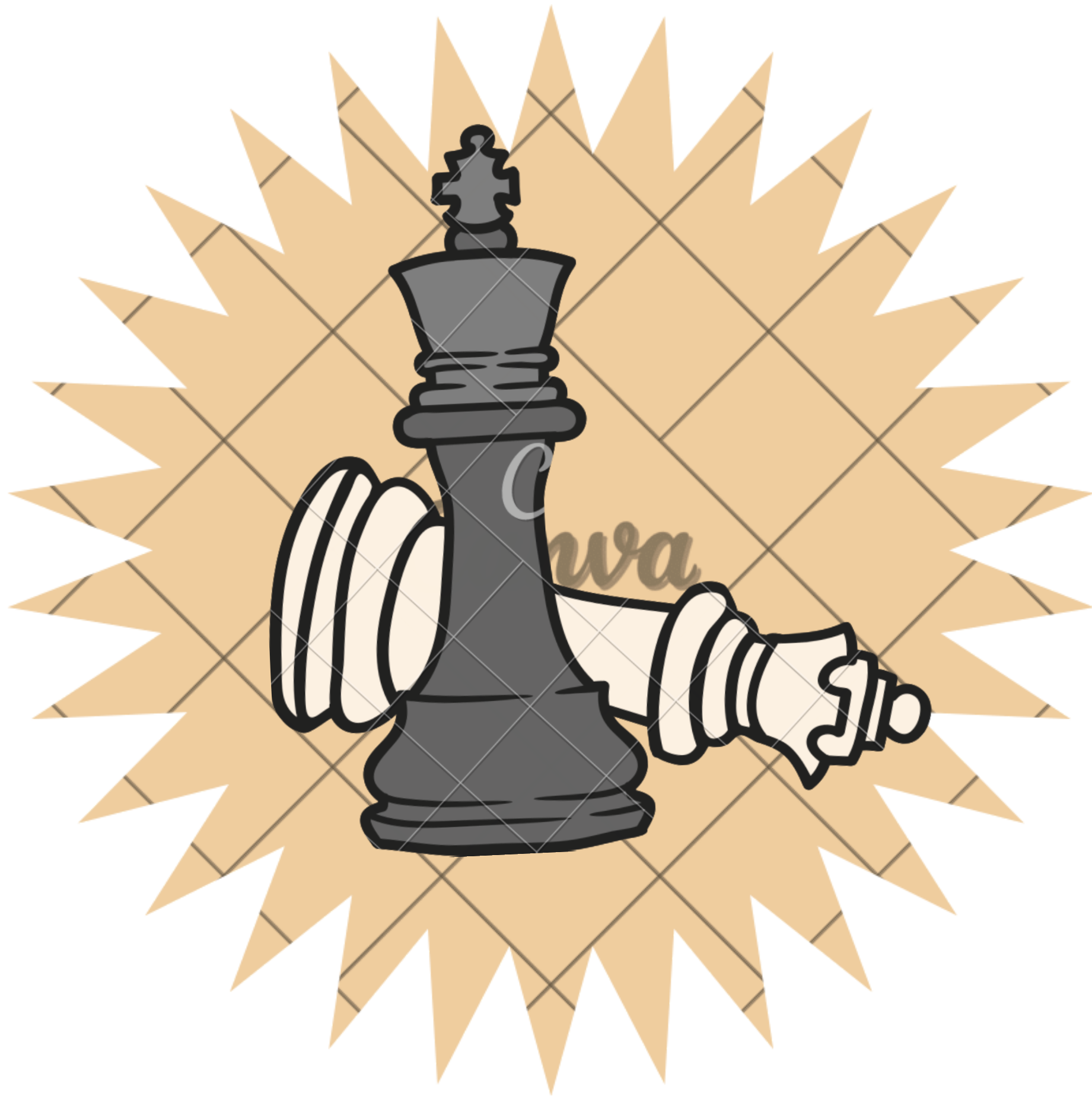
- **Mudança de Perspetiva;**
- **Avançar/Retroceder o Jogo;**
- **Possibilidade de mudar a câmara;**



# FUNÇÕES



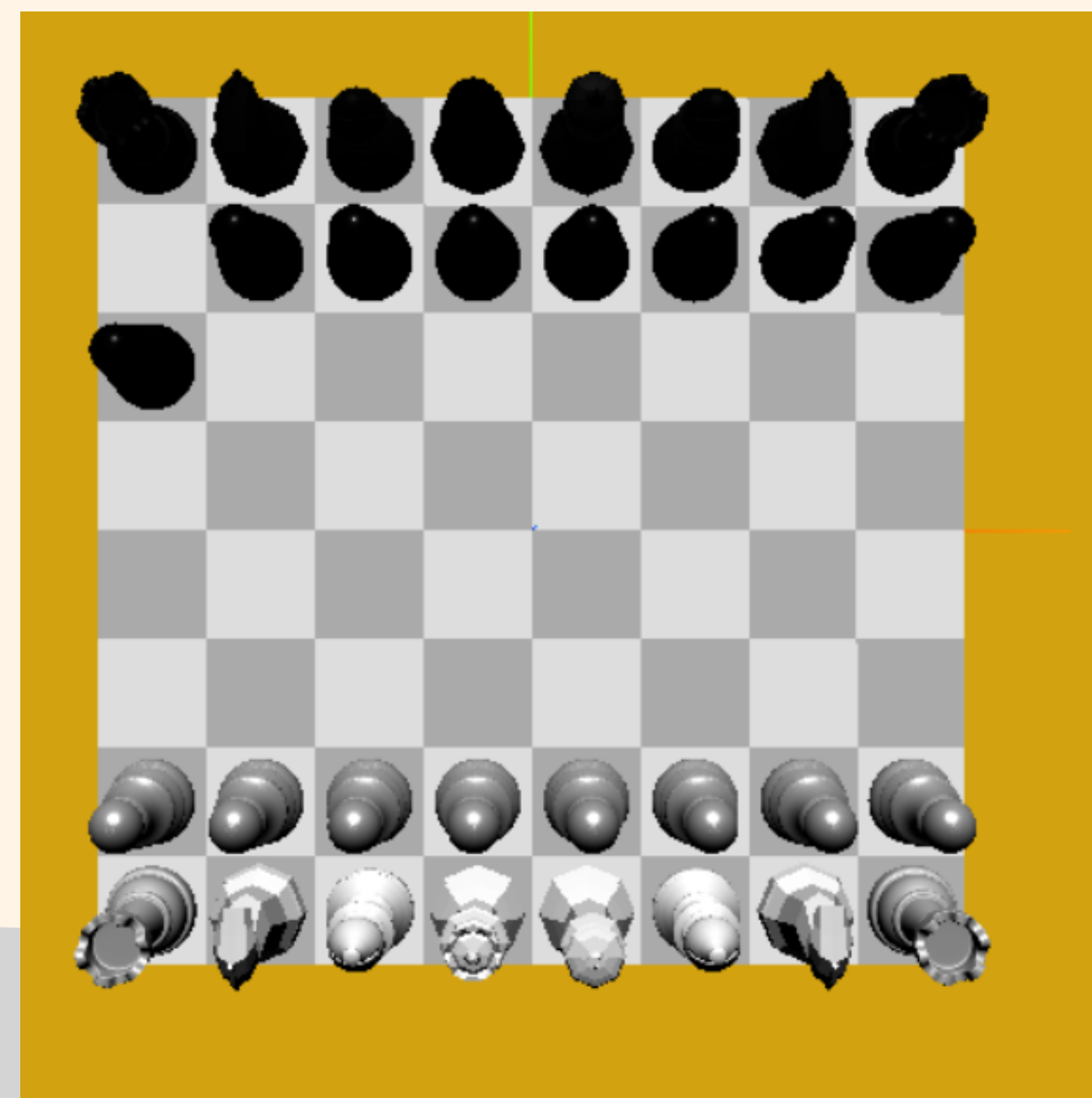
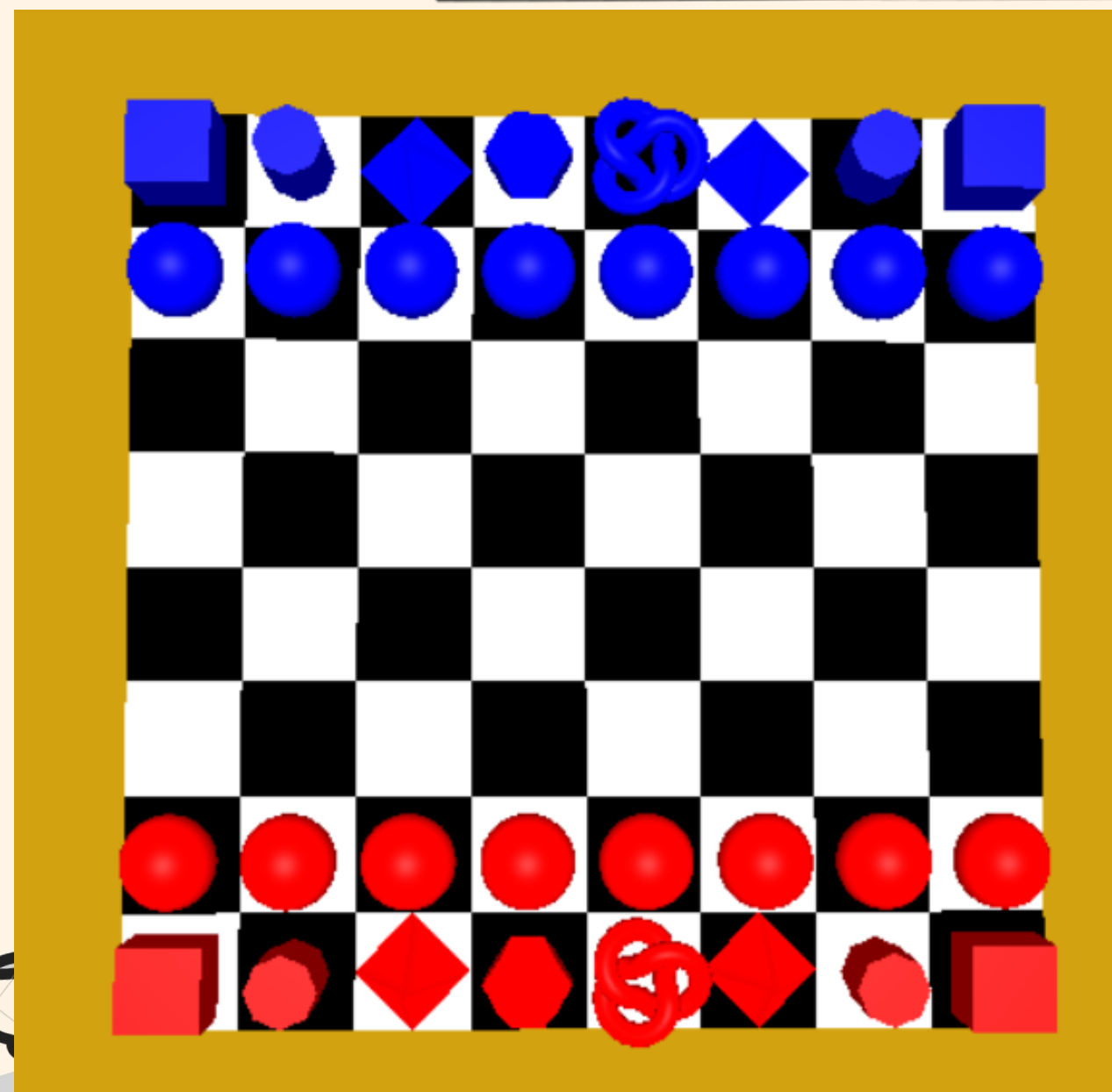
- Criação do Tabuleiro;
- Criação dos diferentes tipos de peças;
- Mover as peças, com base nos quadrados;
- Animação no movimento das peças;
- Captura de peças;
- Mudança da cor dos quadrados aquando do movimento das peças;



# MÓDULOS

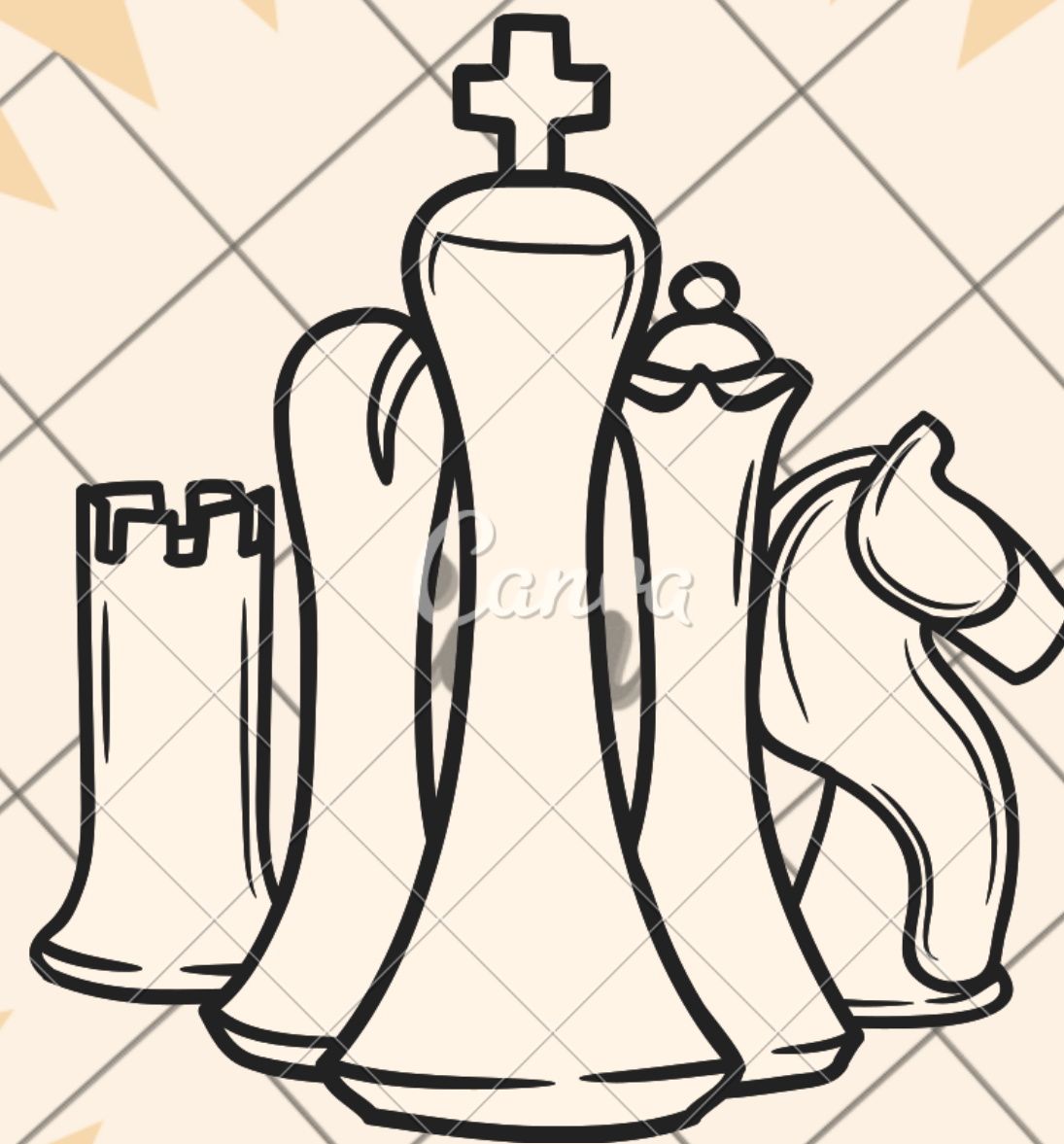
**OrbitControls;**  
**GLTFLoader;**

# DESENVOLVIMENTO



# DIFICULDADES

- Aplicar as Regras de Xadrez;
- Movimento das peças utilizando o Rato;
- Desfazer Movimentos;
- Alguns movimentos têm problemas;
- Animação dos modelos;





# **O QUE ME FALTA FAZER**

- Melhorar o aspeto gráfico;**
- Aplicar a lógica do xadrez;**
- Correção de movimentos e animação;**