



## **UNISINOS - UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS**

Curso: *Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital – GT JEDi*

Disciplina: *Projeto de Jogos – Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D (DBPro)*

Horário: 34 / 54 - Semestre: 2007/1

Prof.: Fernando Osório

E-mail: fosorio@unisinoss.br

Web: <http://inf.unisinoss.br/~osorio/jogos-gt.html>

DATA:

06/03/2007

---

---

### **ATIVIDADE INDIVIDUAL – ESTUDO DIRIGIDO**

---

---

Atividades a serem realizadas na Disciplina de Projeto Rápido de Jogos 3D junto ao Laboratório de Informática (LAPRO). Realize o seguinte trabalho durante o período de aula, podendo se estender até a véspera de nossa próxima aula (data de entrega: 13/03/2007). Execute as atividades descritas a seguir:

1. Realize um pequeno levantamento dos possíveis tipos de jogos 3D que seriam adequados para serem desenvolvidos na disciplina usando o DarkBasicPro, e que você gostaria de implementar como trabalho principal do semestre. Para realizar este levantamento aconselhamos uma consulta prévia a fontes como:

- Site do TheGameCreators que contém exemplos de jogos feitos com o DBPro:

<http://www.thegamecreators.com/>

- Sites do Wikipedia sobre Jogos:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_games](http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_games)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_and\\_video\\_game\\_genres](http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_and_video_game_genres)

- Exemplos de programas e demos de jogos desenvolvidos em DBPro, disponíveis juntamente com o software em:

Drive E:\ Dark Basic Software \ Dark Basic Professional => Help – Examples

Drive E:\ Dark Basic Software \ Dark Basic Professional => Projects

- Exemplos de modelos de objetos animados do DarkMatter (junto ao DBPro no E:)

- Sites variados sobre jogos... (existem milhares de sites como estes)

<http://www.realapex.com/>

<http://www.freewaregaming.com/>

<http://compactiongames.about.com/cs/freegamesites/tp/freewareSites.htm>

<http://compactiongames.about.com/od/freegames/>

- Exemplos dos jogos desenvolvidos pelos alunos nos semestres anteriores e apresentados na aula passada.

2. Elabore um documento de 1 a 4 páginas (Arquivo .doc do Word) contendo uma descrição, sucinta mas bem clara e bem descrita, dos possíveis tipos de jogos que você pretende implementar durante o semestre. Esta descrição deverá conter as seguintes informações: (veja exemplo ao final deste documento)
  - 2.1 – Nome completo do aluno e número de matrícula;
  - 2.2 – Proponha pelo menos 2 jogos (ideal de 2 a 4 jogos) que você teria interesse em desenvolver na disciplina;
  - 2.3 – Descreva brevemente cada jogo, indicando: título, objetivos e desafios (como se joga);
  - 2.4 – Se possível adicione uma (ou +) imagem que represente o jogo;
  - 2.5 – Se possível adicione links e referências sobre jogos similares ao jogo proposto e que serviram de inspiração para o mesmo;
  - 2.6 – Se quiser: adicione comentários seus detalhando suas intenções de implementação.
3. Envie por email para o professor ([fosorio@gmail.com](mailto:fosorio@gmail.com)) o documento elaborado, com o arquivo nomeado da seguinte forma <nome\_aluno>.doc. O documento deve ser enviado anexado ao email até no máximo a terça-feira dia 13/03/2006.

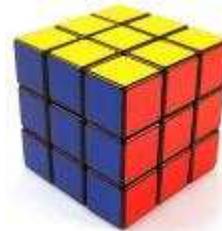
---

#### Exemplo (parcial) do Documento

Nome Completo: Fernando Santos Osório  
Nro. de Matrícula: XXXXXX-X

#### Projetos Pesquisados – Possíveis implementações

**1. Cubo de Rubik 3D**, também conhecido como cubo mágico. Pretende-se desenvolver um programa para manipular o cubo em 3D, onde o computador vai “embaralhar” o cubo de modo automático e o usuário vai poder girar suas facetas até resolver o problema.  
Observações: Pretende-se implementar uma forma de “resolver”



Mais informações em [http://en.wikipedia.org/wiki/Rubik's\\_cube](http://en.wikipedia.org/wiki/Rubik's_cube)

2. **QIX 3D...** <http://en.wikipedia.org/wiki/Qix> (completar!)
3. **ASTEROIDS 3D...** (completar!)