



Curso: *Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital – GT JEDi*
Disciplina: *Projeto de Jogos – Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D (DBPro)*
Horário: 34 / 54 - **Semestre:** 2007/2

Prof.: Fernando Osório
E-mail: fosorio <at> unisinos <dot> br
Web: <http://inf.unisinos.br/~osorio/jogos-gt.html>

DATA:
30/08/2007

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, buscando executar as atividades descritas a seguir.

Atividade 1:

- Concluir a pré-proposta de Jogo, conforme especificado na atividade do dia 28/08/07. Para maiores detalhes, consulte a página da disciplina, no item “Turma 2007/2”:
<http://www.inf.unisinos.br/~osorio/jogos-gt.html>

Atividade 2:

- Caso você já tenha concluído a atividade acima, dê início a seguinte atividade, cujo objetivo principal é começar a implementar o trabalho do ScreenSaver:

1. Projeto do ScreenSaver:

1.1 Busque definir inicialmente um projeto para o seu ScreenSaver: Qual o tipo de efeito visual você deseja criar? Use a Internet para obter idéias...

> Google Search: ScreenSaver 3D

> ScreenSaver Temáticos: inspirado em filmes e personagens, jogos de computador, homenagem, histórico, fã-clube, psicodélico, pop, artístico, mistura entre elementos real-e-virtual, simulação, sistema solar, aquário, comemorativo (data ou evento especial), etc.

1.2 Uma vez definido o tema (uma ou mais idéias), busque verificar a viabilidade de sua implementação: Quais são os recursos (gráficos e áudio) disponíveis para serem usados em sua implementação?

> Reunir as imagens (bitmaps), objetos 3D (.x), cenários, texturas e demais elementos gráficos que irão compor o seu projeto de ScreenSaver. Sugestão: fazer download da Internet de imagens, usar os objetos disponíveis junto ao DarkBasic, ou fazer a edição/criação de modelos próprios.

