



Curso: *Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital – GT JEDi*  
Disciplina: *Projeto de Jogos – Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D (DBPro)*  
Horário: 34 / 54 - Semestre: 2006/1

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

DATA:  
11/05/2006

---

---

### 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 (comentadas na aula passada):

1. Crie um programa para exibir um cenário em BSP (arquivo .pk3), integrando a este cenário um objeto do tipo .X (DarkMatter). Elementos do programa:
  - Usando os programas vistos na última aula (semana 09 – show-bsp), localize uma posição no cenário onde será inserido o objeto .X (anote suas coordenadas e orientação);
  - Crie um programa para carregar o arquivo com o cenário BSP:  
Cenários disponíveis em:  
<http://www.inf.unisinos.br/~osorio/rgd/3d-models-dbpro.html> ou  
<http://www.inf.unisinos.br/~osorio/protect/rgd/BSP/> (Login/Senha: “aluno”/ “unisinos”)  
Comando DBPro: **load bsp** “cenario.pk3”, “cenario.bsp”
  - Permita o deslocamento da câmera neste cenário com o uso do comando “**control câmera using arrowkeys**”, realizando testes de colisão da câmera com o cenário através dos comandos “**set bsp câmera**” e “**set bsp camera collision**”;
  - Insira no cenário o objeto .X (pode ser um dos objetos do DarkMatter, preferencialmente usando um objeto animado), ajustando sua posição, escala e orientação de modo a ser adequadamente inserido no cenário. Comandos DBPro: **load object**, **position object**, **rotate object**, **scale object** e de animação **set object speed** e **loop object**;
2. Atividade complementar ☺: Altere o programa anterior, de modo a poder disparar um tiro da posição da câmera para a direção que ela está apontando, detectar a colisão do tiro com o objeto .X (por proximidade) e caso o tiro acerte o objeto, oculte ele (**hide object**) e emita algum som. Caso o tiro acerte algum elemento do cenário BSP, ou se ele se afastar demais, ele deve deixar de estar ativo.

Bom trabalho e até a próxima aula!