



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:
23/02/2006

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, podendo se estender até a véspera de nossa próxima aula (data de entrega: 01/03/2006), e executando as atividades descritas a seguir (comentadas na aula passada):

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_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. Disponibilize através do AVA o documento elaborado, com o arquivo nomeado da seguinte forma <nome_aluno>.doc. O documento deve ser disponibilizado no AVA até no máximo a quarta-feira dia 01/03/2006, sendo colocado na seguinte pasta do Webfólio Coletivo da Comunidade GT - JEDi 2005-02:

* Arquivos coletivos

* Projeto Rapido de Jogos 3D

* ATIVIDADE 23-02 - Entrega do Documento

4. Envie um email ao professor indicando quando o arquivo já tiver sido disponibilizado no AVA.

Exemplo (parcial) do Documento

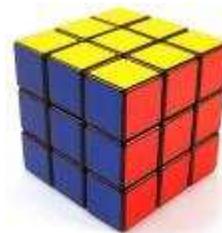
Nome Completo: Fernando Santos Osório

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

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

3. ASTEROIDS 3D... (completar!)