

Curso de

Licenciatura em Engenharia Informática

Cadeira de Computação Gráfica

Projecto de avaliação 2009/2010.

Completa o jogo “CGMaze” que tens usado para as aulas práticas. Pretende-se nomeadamente que completes os ficheiros `student_view3d.h` e `student_view3d.cpp` usando projecções em perspectiva e OpenGL 3D.

A vista tridimensional deve usar, por ordem de importância:

- Projecções em perspectiva e OpenGL 3D
- Animação para rotações e movimentos graduais
- Texturas para as superfícies do chão, paredes e tecto
- Iluminação
- *Features*

Features são características do jogo. Para este projecto interessam características que levem a um aspecto visual mais apelativo. Por exemplo, adiciona ocasionais alçapões e paredes com quadros, tochas, ou outros elementos visuais. Para adicionares esses elementos, usa a função `features()` do ficheiro `student_mapcreate.cpp`. Para os desenhares, usa a habitual `View3D::paint()` do ficheiro `student_view3d.cpp`.

Não é necessário entrega de relatório, mas deve ser entregue em formato digital, na data da discussão, os ficheiros alterados do jogo.

Critérios de avaliação:

- Requisitos do projecto completados com sucesso, e qualidade da sua implementação;
- Inteligência da solução em termos de reduzir o tempo de cálculo para o CPU e placa gráfica;
- Qualidade do código (avaliado durante a apresentação);
- Operar correctamente durante a apresentação oral do trabalho;
- À-vontade em relação ao próprio trabalho, durante a apresentação oral do mesmo.

O projecto deve ser realizado e apresentado em grupos de 2 a 4 alunos. A nota do projecto pode ser diferente para cada elemento do grupo. Um elemento do grupo que não apareça ao mesmo tempo que os restantes para a discussão terá nota zero para a apresentação oral do mesmo, e nota reduzida para os restantes critérios.

Boa Sorte!

Pedro Freire