|  |
| --- |
| FICHA DE AVALIAÇÃO DE PROJETOS |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TURMA | DISCIPLINA | BIMESTRE |
| 1º\_ | JOGOS | 1º BIMESTRE |

|  |
| --- |
| ALUNOS DA EQUIPE |
| NOMES COMPLETOS | NOTA |
| 1 - |  |
| 2 - |  |
| 3 - |  |
| 4 - |  |

|  |
| --- |
| OBSERVAÇÕES SOBRE O PROJETO NO DIA DA APRESENTAÇÃO: |
| Obs. Essa ficha deve ser impressa e apresentada no dia da avaliação.Apresente o jogo funcionando no laboratório.Desenvolva um jogo com as seguintes características:1. O jogador deve jogar por no mínimo um minuto.
2. O cenário deve ser bem construído e detalhado.
3. O jogo deve contar com a possibilidade de andar.
4. O jogo deve contar com a possibilidade de pular.
5. O jogo deve permitir a coleta de itens que aumentem a velocidade de andar.
6. O jogo deve permitir tocar elementos que diminuam a velocidade de andar.
7. O jogador pode tocar em um item que aumente a velocidade do pulo.
8. O jogador deve movimentar elementos do cenário para conseguir atingir objetivos.
9. Elementos configurados com a tag “jogar” elementos podem ser arremessados quando tocados.
10. Crie um script separado para os elementos que são configurados com a tag jogar. Quando o elemento configurado com a tag “jogar” acertar um elemento configurado com a tag “acertar” acertar deve ser destruído.
 |

|  |
| --- |
| OBSERVAÇÕES SOBRE O PROJETO NO DIA DA APRESENTAÇÃO: |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Data da apresentação: Ass. Professor: