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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TURMA | DISCIPLINA | BIMESTRE |
| 1º\_ | JOGOS | 2º BIMESTRE |

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

|  |
| --- |
| OBSERVAÇÕES SOBRE O PROJETO NO DIA DA APRESENTAÇÃO: |
| Obs1. Essa ficha deve ser impressa e apresentada no dia da avaliação. Apresente o jogo funcionando no laboratório. O jogo deve ser apresentado dentro do unity. O professor fará perguntas sobre o jogo desenvolvido.  Obs2. Cenários mau construídos acarretam (- 3 pontos).  Desenvolva um jogo com as seguintes características:   1. O jogo deve possuir pelo menos 3 fases. 2. Faça que o personagem ao tocar em uma banana permita pulo duplo e ao tocar em uma maçã permita pulo triplo. Ao coletar outros itens o pulo duplo é perdido. 3. Apresente a quantidade de pelo menos 3 itens que podem ser coletados no jogo. 4. Em uma das fases permita trocar de fase se forem coletadas 4 chaves. E o personagem tocar em uma porta. 5. Para coletar itens utilize colisões de trigger. 6. Crie um trampolim que só pode estar ativo se o jogador coletar 4 frutas. O trampolim deve ser utilizado para realizar algum objetivo dentro do jogo. A cada vez que o personagem efetuar o pulo no trampolim o pulo é mais alto. Determine um limite para a altura do pulo. 7. Utilize flip do personagem. 8. Faça com que o jogador possa coletar maçãs verdes e vermelhas. As vermelhas aumentam a velocidade de movimento. A verdes diminuem. 9. Caso o personagem caia em valas, lava, espinhos, etc vá para tela de game over. 10. Permita que o personagem colete uma pena. Ao coletar a pena ele começa a se movimentar para frente e rápido automaticamente sem interagir com o teclado. Nesse momento do jogo o jogador só pode pressionar o botão de pulo para desviar de obstáculos. |

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

Data da apresentação: Ass. Professor: