

1 Introdução

A avaliação consiste na especificação e desenvolvimento de um jogo de computador.

2 Regras

1. Cada jogo deve ser especificado e desenvolvido por 1 (um) ou 2 (dois) alunos. O desenvolvimento d jogo por grupos de 3 ou mais alunos não será aceito.
2. O jogo deve ser desenvolvido na linguagem de programação Ruby, usando, obrigatoriamente, o *framework* GOSU (<http://www.libgosu.org>).
3. Idéias podem ser coletadas de terceiros, desde que devidamente citadas.
4. É permitido o uso de bibliotecas extras. Exemplo de bibliotecas: `chipmink`, `texplay`, `chingu`.

3 Sobre o relatório inicial

3.1 O que é?

Este relatório deve apresentar o jogo de forma geral, com as regras básicas e algumas imagens (ou desenhos) dos cenários e personagens.

3.2 O que contém?

O relatório deve conter, pelo menos, os seguintes tópicos:

1. Introdução
2. Descrição
3. Objetivos
4. Regras
5. Conclusão

4 Sobre o relatório final

4.1 O que é?

Relatório detalhado contendo as evoluções e mudanças do relatório inicial, com jsustificativas das mudanças ocorridas. Além das seções já apresentadas no relatório inicial, o relatório final deve conter detalhes da implementação do jogo, com explicações dos pontos críticos do jogo. Também deve conter um anexo com o código do jogo.

4.2 O que contém?

O relatório deve conter, pelo menos, os seguintes tópicos:

1. Introdução
2. Descrição
3. Objetivos
4. Regras
5. Implementação
6. Conclusão
7. Anexo (*O anexo deve conter o código do Jogo*)

5 Sobre a apresentação

A apresentação final consiste numa exposição oral, com uso do projetor, contendo uma explicação do jogo e explicações dos pontos críticos na programação do mesmo. Cada trabalho terá 12 minutos de apresentação, incluindo uma demonstração do jogo.

6 Avaliação

O nota do trabalho é composta por uma avaliação contínua, começando no dia 01/04/2013 e terminando com a apresentação do dia 18/04/2013. A nota é distribuída da seguinte forma:

- Relatório inicial: 1,0 pontos.
- Acompanhamento em sala de aula: 2,0 pontos.
- Relatório final: 2,0 pontos.
- Apresentação : 3,0 pontos.
- Código: 2,0 pontos

7 Calendário

1. Definição dos grupos: 18/03/2013
2. Relatório inicial: 01/04/2013 - 18h
3. Relatório final: 15/04/2013 - 18h
4. Entrega da apresentação (pdf/ppt/key/): 17/04/2013 - 18h
5. Entrega do código fonte do jogo (arquivo .zip): 17/04/2013 - 18h
6. Apresentação: 18/04/2013 (a partir das 13h)

OBS: A apresentação e o código do jogopodem ser enviados por email.