

Computação Gráfica

Projeto #5

2018/2019

Tetris 2D

Neste projecto pretende-se implementar o jogo Tetris em 2D, que consiste em empilhar blocos dentro de um repositório retangular. Quando uma linha se forma, ela desintegra-se e as camadas superiores descem uma linha, o que resulta num acumular de pontos para o jogador. Quando a pilha de peças chega ao topo do repositório, a partida termina. Para isso deverá utilizar a linguagem C++, bem como as bibliotecas OpenGL, GLFW, GLEW e GLM.

Características da aplicação gráfica

- Modelação das peças originais do jogo Tetris.
- Implementação dos movimentos descendentes das peças com as respetivas translações e rotações.
- Texturização das peças.
- Utilização do teclado, rato para interagir com o jogo.

No final do trabalho os alunos terão de entregar um relatório com os seguintes capítulos:

1. Motivação.
2. Tecnologias Utilizadas.
3. Etapas de Desenvolvimento.
4. Descrição do funcionamento do Software.
5. Trabalhos Futuros.
6. Considerações Finais.
7. Referências Bibliográficas.