

# Dhamix em WebGL

## *Proposta de Projeto*

Orientador: Professor Abel Gomes

## 1 Objetivos

Este projeto visa conceber, devolver e implementar um jogo de damas, aqui designado por Dhamix. Este jogo não envolverá regras de inteligência artificial, pelo que será sempre necessário ter dois jogadores humanos disponíveis para jogar através da web. Este terá de ser concebido para correr em qualquer web browser através da utilização da novíssima tecnologia gráfica WebGL, que mais não é do que a OpenGL para browsers. Veja-se a seguinte página web para mais detalhes sobre este jogo:

<http://www.online-games-zone.com/pages/classic/draughts.php>

## 2 Tarefas a Realizar

**T1** Exploração e experimentação de outras implementações do jogo de damas.

**T2** Conceção e desenho do jogo e dos seus objetos gráficos (*sprites*) de acordo com as técnicas básicas de construção de interfaces 2D.

**T3** Conceção da dinâmica do jogo.

**T4** Codificação incremental do jogo.

**T5** Testes de funcionamento.

**T6** Escrita do relatório de projeto.

## 3 Cronograma

**T1** 0.25 mês

**T2** 0.5 mês

**T3** 0.5 mês

**T4** 1.25 mês

**T5** 0.75 mês

**T6** 0.75 mês

## 4 Requisitos Técnicos

Competências em algoritmia e em programação de aplicações gráficas em OpenGL.

## 5 Requisitos Académicos

Programação, Computação Gráfica.

## 6 Grau de Dificuldade

Difícil.

## 7 Resultados esperados

- 1 jogo de vídeo chamado Dhamix em ambiente browser.
- 1 relatório de projeto.

## 8 Contactos

Professor Abel Gomes (agomes@di.ubi.pt)