

Casual Game for iPhone

Proposta de Projecto

Orientador: Frutuoso Silva

1 Objectivos

Os dispositivos móveis estão cada vez mais presentes no nosso quotidiano, e por isso os jogos para dispositivos móveis são um dos domínios em grande desenvolvimento. Este projecto tem como principal objectivo explorar as capacidades do iPhone. Assim, pretende-se com o projecto desenvolver um jogo 3D para o iPhone que possa tirar partido quer das suas capacidades gráficas, quer dos acelerómetros que este inclui. O projecto inclui várias vertentes, como a definição das regras do jogo, da jogabilidade e da interface, bem como, a criação dos conteúdos necessários à criação do jogo.

2 Tarefas a Realizar

T1 Estudo do ambiente de desenvolvimento para iPhone

T2 Escolha do jogo a implementar e definição das regras, jogabilidade e interface

T3 Desenvolvimento e criação dos conteúdos necessários ao jogo

T4 Desenvolvimento do jogo e avaliação do mesmo.

T5 Escrita do relatório de projecto

3 Cronograma

T1 0.5 mês

T2 0.5 mês

T3 0.5 mês

T4 1.5 mês

T5 1 mês

4 Requisitos Técnicos

Competências de programação.

5 Requisitos Académicos

Programação, Programação Orientada a Objectos, Computação Gráfica.

6 Grau de Dificuldade

Difícil.

7 Resultados esperados

- Um jogo para o iPhone.
- Um relatório do projecto.

8 Contactos

Frutuoso Silva (fsilva@di.ubi.pt)

Regain Lab - <http://regain.it.ubi.pt/>