



PRONATEC – UNIBH
Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais
Ferramenta de Desenvolvimento – Engine I
Profª. Mirna Silva

Trabalho Prático 3

Menu de Jogo

Trabalho Individual - Valor: 5 pontos

Data de Entrega: 09/12/2014 até 23:59

Método de Entrega do Trabalho: Você deverá compactar a pasta do projeto (nomalmente localizada em C:\<Usuario>\Documentos\<Nome do Projeto Unity>), fazer o upload do projeto compactado no site www.4shared.com ou www.dropbox.com, e enviar o link de compartilhamento do arquivo para o email: prof.mirnasilva@gmail.com, **colocar no título da mensagem: TRABALHO PRÁTICO 3.**

Este trabalho tem como objetivo incentivar a elaboração de menus localizados no início dos jogos, bem como o seu fluxo de funcionamento, visando a aplicação prática das funcionalidades estudadas em sala de aula.

Para a realização deste trabalho, o aluno deverá criar um menu de jogo em estado funcional. O menu **DEVE** ser referente a um jogo fictício (nada de fazer cópias de menus de jogos já existentes). Para isso, o menu deverá conter os itens obrigatórios abaixo:

- A sua visão Game, deve possuir as dimensões 320x480.
- A tela inicial deve possuir: Título do jogo, botão jogar, botão sobre, botão placar. Cada botão deverá funcionar e carregar sua respectiva tela.
- Ao clicar no botão jogar, a tela de game over deverá ser exibida. A tela de game over deve possuir um botão de voltar para a tela inicial.
- Ao clicar no botão sobre, a tela sobre deverá ser exibida. Nela o aluno deverá colocar seu nome completo e escrever um pequeno parágrafo sobre o seu jogo fictício. Essa tela também deve possuir um botão para voltar para a tela inicial.
- Ao clicar no botão placar, a tela placar deverá ser exibida, contendo um placar fictício com as melhores pontuações do jogo. Essa tela também deve possuir um botão de voltar para a tela inicial.
- O nome dos botões e das telas podem ser mudados pelo aluno.
- As todas as telas devem possuir uma imagem de background.
- As todas telas devem possuir soundtrack (áudio).

PONTO EXTRA:

- Todos os botões devem emitir som quando forem clicados.
- Criar prefabs para os botões que forem utilizados em mais de uma cena.

Lembretes: Organize bem o seu projeto. Envie para a entrega a pasta completa do projeto. Envie seu nome completo (seja em um .txt compactado com a pasta do projeto, ou no corpo do email).

Caso as restrições e/ou itens obrigatórios não sejam respeitados, o trabalho será penalizado.

Cópias e entregas fora do prazo acarretarão em NOTA ZERO.

Divirtam-se! :D