

TRABALHO 1 (T1) - VALOR: 1,0 PONTO

CAPACIDADE DE AVALIAÇÃO:

8 TEMAS POR TURMA

(10 minutos por grupo)

CONFIRA NA PLANILHA EM ANEXO QUAL EXERCÍCIO VOCÊ DEVERÁ FAZER

Exercício 1: Jogo de Plataforma com Tiro e Coleta de Itens



Crie um jogo onde o jogador controla um personagem em um cenário com scroll de fundo e parallax. O personagem pode se mover nos eixos X e Y usando o teclado, pular com `AddForce` e atirar projéteis instanciados como prefabs. O jogo deve ter itens coletáveis, e objetos que são destruídos ao serem tocados pelo personagem.

🎮 Exercício 2: Jogo de Sobrevivência com Destruição de Inimigos



Desenvolva um cenário efeito de parallax. O jogador controla um sprite que se move e pula com `AddForce`, enfrentando inimigos que aparecem na tela. Ao colidir com os inimigos (box collider), eles são destruídos. O jogador pode disparar projéteis (instanciados como prefabs) que também destroem os inimigos.

Exercício 3: Puzzle de Ação com Mecânicas de Movimento e Triggers



Monte um cenário de puzzle com scroll de fundo e camadas de parallax. O jogador deve mover o personagem com o teclado, pulando sobre obstáculos com `AddForce`. Ao entrar em áreas específicas (trigger), determinados objetos na cena devem girar ou se mover. O jogo também deve incluir a coleta de itens e tiros disparados pelo jogador.

Exercício 4: Arena de Batalha Horizontal



Desenvolva uma arena com scroll horizontal infinito e parallax no fundo. O jogador move seu personagem nos eixos X e Y, dispara projéteis (instanciados) e pula com `AddForce`. Triggers detectam quando o jogador entra em áreas específicas, fazendo com que plataformas ou armadilhas se ativem (rotacionando ou movendo). O jogo também possui itens coletáveis.

Exercício 5: Fuga de Labirinto com Destruição de Obstáculos



Crie um labirinto com scroll de fundo e parallax. O jogador deve navegar por ele controlando o personagem com teclado, usando `AddForce` para pular sobre obstáculos. O jogador dispara tiros que instanciam prefabs e destroem objetos que bloqueiam o caminho. Ao coletar certos itens os mesmos são apagados da cena. Triggers ativam portas ou plataformas rotativas.

Exercício 6: Jogo de Naves Espaciais



Crie um jogo onde o jogador controla uma nave em um cenário com fundo e parallax horizontais. A nave pode se mover nos eixos X e Y e disparar tiros (prefabs instanciados). Triggers no cenário fazem com que asteroides ou outras naves rotacionem ao serem atingidos.

Exercício 7: Jogo de Plataforma com Inimigos Dinâmicos



Crie um cenário de plataforma onde o jogador pode se mover e pular usando teclado e `AddForce`. O fundo se move com scroll e parallax. Inimigos aparecem e são destruídos tanto por colisão direta quanto pelos tiros disparados pelo jogador (prefabs). Triggers acionam armadilhas e a rotação de objetos, enquanto a coleta de itens elimina os objetos da cena.

Exercício 8: Desafio de Tempo com Pulo e Movimentação



Desenvolva um desafio cronometrado em um cenário com scroll de fundo e parallax. O jogador deve pular obstáculos e coletar itens dentro de um tempo limitado, movendo-se com teclado e `AddForce`. O jogador pode disparar tiros para destruir barreiras e, ao entrar em áreas de trigger, certas plataformas começam a rotacionar. Coletar itens faz com que eles desapareçam do cenário.

Exercício 9: Corrida de Obstáculos com Destruição e Triggers



Crie um jogo onde o jogador controla um personagem que deve completar uma corrida de obstáculos. O cenário terá scroll horizontal e parallax. O personagem se move nos eixos X e Y e pula com `AddForce`, podendo destruir obstáculos com tiros (instanciados como prefabs). Triggers no cenário ativam plataformas móveis ou rotativas. A coleta de itens devem estar presentes.

🎮 Exercício 10: Jogo Completo com Progressão de Fases



Desenvolva um jogo completo onde o jogador avança por diferentes fases. O cenário terá scroll de fundo e parallax, com o jogador controlando o personagem para mover-se e pular utilizando teclado e `AddForce`. O jogador deve disparar projéteis que se autodestroem, coletar itens com sons específicos, e ativar triggers que rotacionam ou movem objetos na cena. A cada fase, novos elementos e desafios são introduzidos, mantendo todos os temas consistentes.

Exercício 11: Jogo de Tiro com Chefão Final



Crie um jogo de plataforma onde o jogador avança até encontrar um chefe. O personagem se move e pula com `AddForce` e pode disparar projéteis. O chefe possui múltiplas fases e dispara ataques que o jogador deve evitar. Itens de cura são coletados ao longo do caminho, e triggers ativam armadilhas na arena do chefe.

Exercício 12: Jogo de Plataforma com Escudo Temporário



Desenvolva um jogo de plataforma onde o jogador pode ativar um escudo temporário após coletar itens especiais. O personagem se move nos eixos X e Y e pula com `AddForce`. O escudo bloqueia inimigos e projéteis, e se desativa automaticamente após alguns segundos.

Exercício 13: Corrida com Mudança de Gravidade Crie um jogo onde o jogador participa de uma corrida, mas a gravidade do cenário muda em momentos específicos (através de triggers). O personagem se move com o teclado e pula com `AddForce`. Itens coletáveis ativam mudanças de gravidade e tocam sons ao serem adquiridos.

Exercício 14: Jogo de Defesa de Torre Desenvolva um jogo onde o jogador controla uma torre e deve destruir ondas de inimigos disparando projéteis (prefabs instanciados). O cenário tem scroll de fundo e parallax. Inimigos se movem em direções específicas, e triggers podem ativar armadilhas ou novas ondas.

Exercício 15: Labirinto com Portais Crie um jogo de labirinto onde o jogador se move e pula com `AddForce`, podendo usar portais para se teletransportar entre diferentes

áreas. Os portais são ativados ao coletar certos itens. Triggers podem mudar a posição de obstáculos dentro do labirinto.

Exercício 16: Jogo de Plataforma com Dinâmica de Ácido Desenvolva um jogo de plataforma onde o jogador deve evitar cair em áreas cobertas de ácido. O ácido se move com scroll horizontal e parallax. O jogador pode destruir plataformas com tiros (prefabs) para criar novos caminhos. Sons são reproduzidos ao coletar itens e destruir objetos.

Exercício 17: Jogo de Batalha de Tanques Crie um jogo de combate onde o jogador controla um tanque que pode disparar projéteis e destruir obstáculos. O tanque se move nos eixos X e Y e pula com AddForce. Triggers ativam portas que levam a novas áreas de batalha, e a música de fundo acompanha o ritmo das batalhas.

Exercício 18: Corrida com Inimigos Dinâmicos Desenvolva um jogo de corrida onde o jogador não apenas deve evitar obstáculos, mas também enfrentar inimigos que aparecem pelo caminho. O personagem dispara projéteis (prefabs) para destruir os inimigos, e os triggers ativam armadilhas e plataformas móveis.

Exercício 19: Puzzle de Plataformas com Chaves Crie um jogo de puzzle onde o jogador deve coletar chaves espalhadas pelo cenário para abrir portas. O personagem se move e pula com AddForce. Triggers ativam mecanismos de rotação de plataformas e tocam sons ao coletar chaves e desbloquear novas áreas.

Exercício 20: Jogo de Arena com Inimigos por Tempo Desenvolva uma arena onde o jogador enfrenta inimigos que aparecem em intervalos de tempo. O jogador se move, pula e dispara projéteis (instanciados como prefabs). Triggers ativam mudanças no cenário, como plataformas móveis, e efeitos sonoros são reproduzidos durante as batalhas.

Exercício 21: Jogo de Sobrevivência em Planeta Alienígena Crie um jogo onde o jogador está em um planeta alienígena com scroll de fundo e parallax. O jogador deve sobreviver coletando itens e destruindo inimigos que surgem do solo. Triggers ativam armadilhas e portas que levam a novas áreas do planeta.

Exercício 22: Plataforma com Velocidade Variável Desenvolva um jogo de plataforma onde o jogador pode aumentar ou diminuir sua velocidade ao coletar certos itens. O cenário tem scroll de fundo e parallax. Triggers mudam a velocidade de movimento dos inimigos ou ativam armadilhas que reagem à velocidade do jogador.

Exercício 23: Puzzle de Raciocínio Lógico Crie um jogo de puzzle onde o jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar. Cada puzzle tem um trigger que ativa a rotação de objetos ou plataformas. Ao coletar certos itens, novos mecanismos são liberados, tocando efeitos sonoros.

Exercício 24: Jogo de Combate Aéreo Desenvolva um jogo de combate aéreo onde o jogador controla uma nave que se move nos eixos X e Y. A nave dispara projéteis para destruir inimigos aéreos. Triggers ativam armadilhas no céu, como tempestades ou drones inimigos.

Exercício 25: Plataforma com Câmera Dinâmica Crie um jogo de plataforma onde a câmera segue o jogador de forma dinâmica, ajustando o zoom ao se aproximar ou afastar de certos obstáculos. O jogador se move, pula e dispara projéteis para destruir inimigos e coletar itens.

Exercício 26: Jogo de Defesa com Power-ups Desenvolva um jogo onde o jogador defende uma área, disparando projéteis (prefabs) contra inimigos que surgem. O cenário tem scroll de fundo e parallax. Power-ups coletáveis aumentam a potência dos tiros ou restauram a vida do jogador, com efeitos sonoros específicos.

Exercício 27: Puzzle com Controle de Gravidade Crie um jogo de puzzle onde o jogador pode mudar a gravidade do cenário ao pisar em triggers específicos. O jogador se move e pula com AddForce, e a mudança de gravidade permite acessar novas áreas ou resolver quebra-cabeças.

Exercício 28: Jogo de Plataforma com Inimigos Voadores Desenvolva um jogo de plataforma onde o jogador deve lidar com inimigos que voam pelo cenário. O personagem dispara projéteis para destruir os inimigos, enquanto se move e pula para evitar obstáculos. Triggers ativam armadilhas aéreas.

Exercício 29: Corrida com Multiplicadores de Velocidade Crie um jogo de corrida onde o jogador pode aumentar a velocidade ao passar por triggers especiais. O cenário tem scroll horizontal e parallax, e o jogador deve evitar obstáculos enquanto coleta itens que tocam efeitos sonoros.

Exercício 30: Jogo de Sobrevivência com Ciclone Desenvolva um jogo de sobrevivência onde o jogador está preso em uma arena com um ciclone que se move ao redor do cenário. O jogador deve evitar o ciclone enquanto enfrenta inimigos e coleta itens. Triggers ativam mudanças no movimento do ciclone.