
Projeto de OpenGL 3D

Data Entrega: **14/11/2011**

Pontuação: **3,0 pontos** (a prova vale **7,0 pontos** inclusive para quem não entregar este projeto, esta pontuação só vale para o 2ºGQ)

Equipe: até 4 pessoas (sem exceção)

Enviar e-mail: Deve obedecer ao seguinte padrão:

- Assunto: Projeto CG
- Corpo: Incluir os nomes completos dos integrantes da equipe.
- Anexo: Um único arquivo **.ZIP** (não pode ser **.rar**, **.7z**, **.ace**, etc.) contendo a pasta com todos os arquivos do projeto do Qt Creator

OBS1: e-mails fora deste padrão serão desconsiderados

OBS2: para o seu e-mail não ser bloqueado, altere a extensão do arquivo para **.ZIP.BAK**

OBS3: antes de criar o **.ZIP**, abra o projeto no Qt Creator, selecione Build → Clean All e feche o Qt Creator para remover todos os arquivos desnecessários e assim diminuir o tamanho do arquivo que será anexado

Jogo 3D:

1. O jogo deverá ser desenvolvido utilizando OpenGL e Qt. A interface gráfica possuirá uma única janela contendo tanto o painel contendo a renderização do OpenGL quanto os componentes de interação com o usuário.
2. Você pode implementar qualquer tipo de jogo que desejar desde que atenda a todos os requisitos indicados nos próximos itens. Para deixar claro, um jogo 3D é uma aplicação gráfica 3D interativa que tem um desafio, é divertido de jogar, e incorpora conceitos como pontuação ou vitória e perda. Não é necessário ser uma ideia original, porém se for será recompensada.
3. Possuir visualização 3D: o usuário terá uma visão 3D do jogo, ao invés de uma visão 2D, e através de controle do usuário (ou situação do jogo) haver uma mudança de visualização de forma suave de um ponto de vista para outro.
4. O usuário precisa interagir com o jogo via mouse e/ou teclado. Alternativamente, você pode utilizar joysticks ou qualquer outro tipo de controle mais avançado (desde que você traga o seu computador e equipamentos necessários para a apresentação).
5. O sistema deverá ter alguns objetos que sejam possuam normal, materiais, etc, para que sejam iluminados corretamente pelo OpenGL.
6. Pelo menos um objeto do seu jogo deve possuir textura.
7. Links que podem lhe ajudar de alguma forma:
 - <http://www.opengl.org/>
 - <http://www.opengl.org/resources/code/samples/sig99/advanced99/notes/notes.html>
 - <http://www.xmission.com/~nate/tutors.html>
 - <http://www.gamasutra.com/>
 - <http://www.3dlinks.com/>
 - http://www.3dlinks.com/Free_3D_Software.cfm
 - http://www.3dlinks.com/Free_Textures.cfm
 - http://www.3dlinks.com/Free_3D_Objects.cfm