INTRODUÇÃO À ENGENHARIA - ENG1000

**TÍTULO DO JOGO**

Relatório Final

**Autores:**

Nome 1 (Matricula 1)

Nome 2 (Matricula 2)

Nome 3 (Matricula 3)

Nome 4 (Matricula 4)

Rio de Janeiro,

Maio de 2015

**RESUMO**

 [Resumir, em uma página, no máximo, todo o conteúdo do trabalho, englobando a metodologia – isto é, os procedimentos e fundamentos que foram empregados no desenvolvimento do projeto – resultados obtidos e conclusões, de maneira que o leitor possa ter uma noção de todo o conteúdo do relatório. O resumo deve ser redigido depois que o relatório estiver completo.]

**ÍNDICE**

[1. INTRODUÇÃO 4](#_Toc388603348)

[2. METODOLOGIA 5](#_Toc388603349)

[3. IMPLEMENTAÇÃO 6](#_Toc388603350)

[4. RESULTADOS 7](#_Toc388603351)

[5. CONCLUSÕES 8](#_Toc388603352)

[BIBLIOGRAFIA 9](#_Toc388603353)

[ANEXO 1 – GAME DESIGN DOCUMENT 10](#_Toc388603354)

[ANEXO 2 – CÓDIGO FONTE 11](#_Toc388603355)

# 1. INTRODUÇÃO

 [Apresentar o projeto ao leitor, abordando aspectos que motivaram o seu desenvolvimento, como: motivação, objetivos e resultados esperados. A introdução pode ter subitens, se for necessário para a melhor compreensão do leitor].

# 2. METODOLOGIA

[Metodologia utilizada no desenvolvimento do projeto; Descrição das etapas do projeto, desde a criação do game design document até a implementação do jogo; Descrições de como as etapas do projeto foram realizadas; Faça referencias ao game design document que estará em anexo para facilitar e simplificar as descrições relacionadas ao projeto do jogo;]

Diretrizes básicas:

(1) Os desenhos, fotos ou qualquer tipo de ilustração deverão ser centralizados na página, numerados e legendados abaixo da figura.

(2) As tabelas deverão ser centralizadas na página, ter títulos nas colunas e linhas (se for o caso) e também deverão ter numeração e legenda acima da figura.

(3) Especificar *softwares,* equipamentos e materiais utilizados para as medições, experimentos, cálculos e modelos computacionais. Essas especificações poderão ser apresentadas em um tópico específico ou distribuídas ao longo do corpo do relatório, de acordo com o contexto.

(4) O texto deve ser redigido de forma impessoal, nos tempos pretéritos dos verbos, na 3ª pessoa (singular ou plural) ou na voz passiva. Ex.: “Foram realizados ensaios de tração para obter a resistência do material. Os resultados indicaram que...” OU “Realizaram-se ensaios de tração para...”.

(5) Não mencionar nomes no texto (“... o professor fulano disse que...”; “...beltrano fez isso e sicrano aquilo...”).

(6) Todas as citações deverão estar entre aspas e as respectivas fontes deverão ser relacionadas na bibliografia.

# 3. IMPLEMENTAÇÃO

[Descrição técnica de como o jogo foi implementado; Descreva como os principais processos do jogo foram desenvolvidos. Exemplos: Representação de mapas e cenários; Controle dos personagens; Detecção de colisão; Controle de pontuação, vidas, tempo, etc.; Evite colocar códigos aqui, tente ilustrar os processos através de diagramas, figuras ou descrições textuais;]

Diretrizes básicas:

(1) Os desenhos, fotos ou qualquer tipo de ilustração deverão ser centralizados na página, numerados e legendados abaixo da figura.

(2) As tabelas deverão ser centralizadas na página, ter títulos nas colunas e linhas (se for o caso) e também deverão ter numeração e legenda acima da figura.

(3) Especificar *softwares,* equipamentos e materiais utilizados para as medições, experimentos, cálculos e modelos computacionais. Essas especificações poderão ser apresentadas em um tópico específico ou distribuídas ao longo do corpo do relatório, de acordo com o contexto.

(4) O texto deve ser redigido de forma impessoal, nos tempos pretéritos dos verbos, na 3ª pessoa (singular ou plural) ou na voz passiva. Ex.: “Foram realizados ensaios de tração para obter a resistência do material. Os resultados indicaram que...” OU “Realizaram-se ensaios de tração para...”.

(5) Não mencionar nomes no texto (“... o professor fulano disse que...”; “...beltrano fez isso e sicrano aquilo...”).

(6) Todas as citações deverão estar entre aspas e as respectivas fontes deverão ser relacionadas na bibliografia.

# 4. RESULTADOS

[Descrição dos resultados alcançados no desenvolvimento do projeto; Inclua screenshots do jogo mostrando os resultados; Descreva detalhadamente os screenshots; Descreva o que não foi possível implementar e os motivos que impediram a implementação;]

Diretrizes básicas:

(1) Os desenhos, fotos ou qualquer tipo de ilustração deverão ser centralizados na página, numerados e legendados abaixo da figura.

(2) As tabelas deverão ser centralizadas na página, ter títulos nas colunas e linhas (se for o caso) e também deverão ter numeração e legenda acima da figura.

(3) Especificar *softwares,* equipamentos e materiais utilizados para as medições, experimentos, cálculos e modelos computacionais. Essas especificações poderão ser apresentadas em um tópico específico ou distribuídas ao longo do corpo do relatório, de acordo com o contexto.

(4) O texto deve ser redigido de forma impessoal, nos tempos pretéritos dos verbos, na 3ª pessoa (singular ou plural) ou na voz passiva. Ex.: “Foram realizados ensaios de tração para obter a resistência do material. Os resultados indicaram que...” OU “Realizaram-se ensaios de tração para...”.

(5) Não mencionar nomes no texto (“... o professor fulano disse que...”; “...beltrano fez isso e sicrano aquilo...”).

(6) Todas as citações deverão estar entre aspas e as respectivas fontes deverão ser relacionadas na bibliografia.

# 5. CONCLUSÕES

 [Avaliar o projeto em termos de objetivos alcançados, integral ou parcialmente, justificativas para alterações de escopo e cronograma que tenham sido necessárias para a conclusão do projeto, possibilidades de novos avanços, aperfeiçoamentos da metodologia etc. Poderá ser incluído um subitem para as conclusões acadêmicas do curso, porém é recomendável que sejam claramente distinguidas das conclusões técnicas do projeto. Os resultados alcançados foram os resultados esperados? O que você aprendeu com o desenvolvimento deste projeto? O que você faria diferente se fosse começá-lo agora (limitações do jogo desenvolvido ou das tecnologias ou métodos utilizados)? O que mais pode ser implementado no seu jogo no futuro?]

# BIBLIOGRAFIA

[Relacionar, em tópicos e em ordem alfabética, as principais fontes de consulta empregadas para estudo e desenvolvimento do projeto. A bibliografia deve ser apresentada na forma de lista numerada, contendo as seguintes informações mínimas por item, na seguinte ordem: nomes dos autores (pessoa física ou instituição), título da fonte (livros, publicações, imagens, documentos em meio eletrônico, etc) entre aspas, data da publicação ou, no caso de meio eletrônico, data de acesso e endereço (*link).*]

# ANEXO 1 – GAME DESIGN DOCUMENT

 [Inclua em anexo a ultima versão do game design document]

# ANEXO 2 – CÓDIGO FONTE

 [Inclua em anexo o código fonte do jogo desenvolvido; ATENÇÃO: OBRIGATORIAMENTE O CÓDIGO FONTE DEVE ESTAR CORRETAMENTE INDENTADO; O projeto (código fonte e todos os recursos usados pelo jogo (imagens, sons, etc.)) também deve ser entregue para o professor por email.]