

Engenharia Multimédia Curso de Informática	2º Ano - 1º Semestre
Multimédia II	Exame Época Especial de Dezembro
Data : 4/12/2007	Duração : 60 Minutos
Parte Prática	Prof. : Jorge Mota

Numero : _____ Nome : _____

Este teste está cotado para 20 valores. Os critérios de valorização do exercício são:

Exercício a funcionar de acordo com o enunciado da alínea a)	4 valores
Exercício a funcionar com as especificações da alínea b) o que implica a geração da bola de forma aleatória da linha de centro, estar estruturado para o uso de fricção, gravidade e elasticidade da bola, a linha a tracejado deve recuperar com a passagem da bola.	7 valores
Exercício a funcionar com gravidade, Elasticidade e Fricção	3
Código comentado convenientemente	2 valor
Implementação Jogador contra computador	2 valores
Implementação das opções de acordo com alínea c)	2 valores

O projecto deve ser guardado numa pasta com o NumeroNomeAluno com a designação PONG numa flash pen a fornecer pelo professor.

I. Implemente em ActionScript o jogo do **Pong** em que a bola está sobre efeito da gravidade, Fricção e possui Elasticidade. O jogo deve ser passível de ser jogável na versão jogador contra computador.

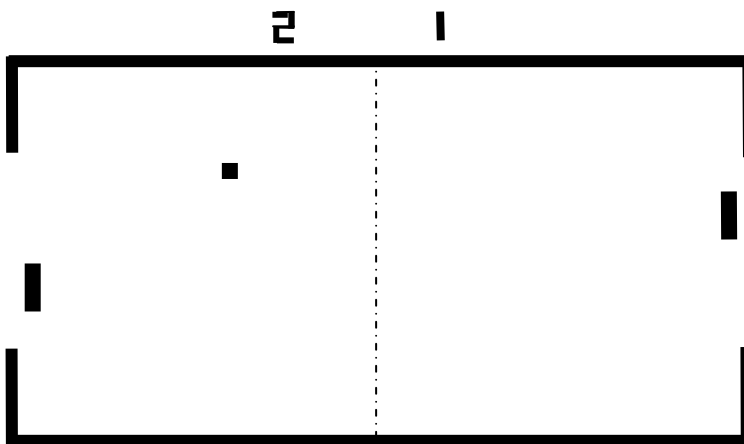


Figura 1

- O aspecto do campo de jogo é o representado na figura 1
- O jogo apresenta regras semelhantes a um tradicional pong dos anos 70. O jogo começa quando a bola é lançada aleatoriamente da linha de meio de jogo. A finalidade do jogo é evitar deixar a bola entrar na sua “baliza”. Perde quem deixar primeiro entrar 21 bolas na sua baliza. Deve ser implementada a Gravidade, Fricção e Elasticidade.
- Implementar o contador de ponto (“golos”)