

Atas de Reunião - Projeto Game NERITH

Reunião 1 - 14/04/2025

Nesta reunião inicial, estiveram presentes Marcos Reis, Luan Brandão e Jotta. Foram iniciadas as definições do GDD, como:

- Gênero: Plataforma (Shooter)
- Plataforma: PC
- Público-alvo: Jogadores casuais/hardcore
- Inspiração: Soul Knight
- Nome do jogo: [a definir]

O líder Luan Brandão ficou responsável pela criação do repositório GitHub.

Foi solicitada a integração de todos ao Trello para gestão via cards.

Reunião 2 - 19/04/2025

Presentes: Luan, Paulo, Denis, Nicolas, Yago, Jotta e Marcos.

Tópicos:

- Modelos de execução dos Sprites.
- Orientações sobre commits no GitHub.
- Versão do Unity: 6.0.40.F1
- Envio de documentação no Trello.

Partes executadas: Menu (Paulo), Movimentação (Denis), Tilemaps (Luan), Sprite (Jotta).

Reunião 3 - 21/04/2025

Luan (Scrum Master) iniciou a reunião enfatizando a entrega do MVP na P2.

- MVP será avaliado como P1 e P2 somadas.
- Nome do jogo definido: NERITH.
- Trabalhos em duplas foram reforçados.
- DevOps (Paulo): criar menus na interface durante pausa.
- Marcos: atualizar documentação e será responsável pelos slides finais.

Reunião 4 - 28/04/2025

Discussão sobre o estilo: top-down vs. plataforma.

- Plataforma simples 2D foi escolhida.

- Luan demonstrou TileSets 16x36 e 32x32.
- Nicolas: dificuldades resolvidas com script e commitará.
- Marcos: reforçou necessidade de engajamento.
- Enredo e objetivos do jogo serão definidos coletivamente.

Reunião 5 - 05/05/2025

Luan iniciou pedindo revisão dos cards no Trello.

- Nicolas demonstrou tentativa de sincronizar dano com barra de vida.
- Jotta, Angélica e Denis também atuaram na barra de vida.
- Marcos lembrou: faltam 2 semanas para finalização.
- Documentação será finalizada com base nas entregas.

Reunião 6 - 12/05/2025

Liderança por Marcos Reis. Luan, Angélica e Denis ausentes.

- Reforço na movimentação dos cards no Trello.
- Problemas de visualização das caixas de diálogo reportados.
- Commits no GitHub são obrigatórios como prova de participação.

Reunião 7 - 19/05/2025

Presenças: Luan, Marcos, Nicolas, Paulo, Angélica.

- Jotta implementou as caixas de diálogo.
- Nicolas apresentou animações com bugs.
- Paulo evoluiu a funcionalidade do arqueiro.
- Luan anunciou que haverá apenas 3 fases.
- Marcos cobrou estrutura final para documentação.

Reunião 8 - 26/05/2025

Luan iniciou reforçando a comunicação.

- Nicolas alegou dificuldade com commits.
- Paulo pediu ajuda e será auxiliado por Nicolas.
- Jotta, Denis e Angélica concluíram a barra de vida.
- Luan criou a nova página de menu.
- Marcos elogiou e reforçou interatividade como diferencial.

Reunião 9 - 02/06/2025

Marcos iniciou cobrando atualização dos cards.

- Problemas com caixas de diálogos serão resolvidos em sprint.
- Commits no GitHub são prioridade.
- Comunicação clara e constante será essencial na reta final.

Reunião 10 - 09/06/2025

Presenças: Luan, Marcos, Nicolas, Denis, Jotta.

- Justificativa da ausência de Angélica.
- Foco nos erros da barra de vida e sonoplastia.
- Marcos reforçou o prazo final e responsabilidade com os slides.
- Luan atualizou Trello e reforçou última semana de execução.

Reunião 11 - 16/06/2025

Marcos iniciou reunião cobrando cards.

- Paulo compartilhou instruções para configuração de Blend Tree.
- Luan: Fase 1 finalizada, Fase 2 em ajustes, Fase 3 iniciada.
- Marcos mostrou prévia dos slides.
- Parcerias entre Denis e Nicolas para configuração de inimigos.

Reunião 12 - 22/06/2025

Última reunião antes da apresentação:

- Fase 1 pronta, Fase 2 em ajustes, Fase 3 em andamento.
- Nicolas e Denis farão ajustes nas animações.
- Jotta e Angélica finalizando a barra de vida.
- Marcos fará ajustes finais na documentação e slides.
- Luan reforçou foco total para alcançar nota 10.