Início – 27/10/2019

Neste tempo estive a planear o projeto e a criar o jogo. O projeto já tinha começado antes do ano letivo começar, logo seria difícil definir uma data de início. Neste tempo estive a aprender muitas coisas que considerei importante para o desenvolvimento do jogo. Entre estas, aprender programar no motor de jogo *unity*, aprender e criar musica para o jogo, estudar a criação de gráficos e a definição de um tema para o jogo.

A minha visão seria de um jogo para computador em 2 dimensões, em que o jogador controla uma nave com as quatro setas do teclado, e dispara com a tecla ‘z’. O objetivo do jogador seria derrotar naves e obstáculos dos inimigos, que tentariam derrotar o jogador, também disparando balas. Os níveis estariam estruturados, onde primeiro o jogador enfrentaria inimigos fracos, com um chefe forte no final do nível. Este chefe dispararia padrões desafiantes de balas, em que o jogador teria que desviar ao mesmo tempo que tentar matar o chefe. Esta visão de jogo foi muito inspirada por um jogo japonês que jogo bastante no meu tempo livre chamado *touhou*, que apresenta uma jogabilidade bastante igual á que eu espero concretizar no meu jogo.

Para a história, não tinha ideias elaboradas, pelo que decidi pensar melhor neste aspeto na altura em pudesse criar os níveis do jogo com facilidade. Acredito que tirando uma história, o mais importante de um jogo é a jogabilidade e, consequentemente, a experiência do jogador. Isto significa que os controlos têm que ser responsivos, a velocidade do movimentos da nave do jogador e dos inimigos tem que estar bem definida, e tem que haver uma constante onda de desafio para o jogador enfrentar.

Para organizar o projeto optei pela plataforma *github*(<https://github.com/>). Esta plataforma é muito poderosa para guardar projetos, porque consigo descarregar os ficheiros em qualquer computador, e documentar qualquer mudança que faça ao projeto. Mais importante ainda, é muito útil para gerir projetos em grupo, porque mais do que uma pessoa pode modificar o mesmo projeto e documentar a sua mudança. Também é uma plataforma útil para carregar várias versões do projeto.

Semana 28/10/2019 – 2/11/2019

Nesta semana adicionei mais funcionalidades ao jogo. Entre estas funcionalidades, a habilidade de fazer nascer novos inimigos no mapa, adicionar código à script que dispara balas, corrigir bugs, entre outros