**SPRINT #4**

**Atividades Lai Sprint 4**

* Botar projeto no GitHub;
* Ajustar posicionamento de itens no novo inventário;
* Programar drag and drop no novo inventário;
* Posição final da mochila ser por porcentagem da tela;
* Atualizar a Unity em um outro computador;
* Gerar exportação para o ipad com a unity atualizada;
* Ver qual o problema na fase do boto;
* Atualizar tamanhos e fluxos dos isométricos
* Implementar novos quadros para versão teste
* Arquivo de imagem LD e excedente isométricos
* Teste de integração mini game 1
* Teste de integração mini game 2
* Teste de integração mini game 3
* Teste de integração mini game 4
* Implementar fluxo geral até fim do capítulo 2
* Implementar versão teste caixa de diálogos

**Jesse**

- Versão teste de feedback local dos mini games

- Versão testes de feedback global dos mini games

- Implementação requisitos mini game 6

- Versão 1.0 mini game 6

- Estudos de implementaçãoo mini games no projeto geral

- Aplicação dos níveis de rejogabilidade mini games

- Export mini games para mobile

- Ajuste

**Atividades Mariá Sprint 4**

1. Produção de Concept Art das árvores específicas da amazônia para os quadros (servirão para concepts do isométrico)  
   - Timbós;  
   - Babaçus;  
   - Castanhas do Pará;  
   - Árvores genéricas;  
   - Arbustos de tamanhos e formatos diferentes
2. Apresentar paleta de cores definitiva utilizada nos quadros para a produção dos elementos que comporão a floresta. (sugestão: apresenta junto as árvores genéricas).
3. Estudo/Concept dos personagens NPCs com os conceitos já pré-definidos.  
   - Papagaiato (papagaio);  
   - Corujonas (coruja);  
   - Tuka (tucano);  
   - Caco Cheiroso (macaco de cheiro);  
   - Uruca (Urubu Rei);  
   - Queixão (queixada) já produzido, precisando só de revisão e definição.
4. Produção quadros dia 3
5. Produção quadros dia 4
6. Produção quadros dia 5

**Mary**

- Definição da textura final para a HUD

- Definição dos botões da HUD

- Finalização da HUD

- Doc animaçãoo da HUD

- Estudo e documentação do funcionamento da caixa de diálogo

- Concepts HUD diálogo

- Definição preliminar formas caixa de diálogo (para implementação)

**Danilo**

* Relatório de atividades para próximo sprint(equipe arte e design)
* Doc de ajustes para quadros
* Concept Timbó
* Desenho Timbó
* Arte Final Timbó
* Pintura Timbó
* Concept Babaçus
* Desenho Babaçus
* Arte Final Babaçus
* Pintura Babaçus
* Concept Castanha do Pará
* Desenho Castanha do Pará
* Arte Final Castanha do Pará
* Pintura Castanha do Pará
* Concept Árvores genericas
* Desenho Árvores genericas
* Arte Final Árvores genericas
* Pintura Árvores genericas
* Concept Arbustos de tamanhos e formatos diversos
* Desenho Arbustos de tamanhos e formatos diversos
* Arte Final Arbustos de tamanhos e formatos diversos
* Pintura Arbustos de tamanhos e formatos diversos
* Atualização documento de post mortem (art/design e projeto geral)

**Magrão**

01 - Produção dos solos da floresta (Piso do Background - BG).  
- Estudos para cada um dos temas

- Mata de terra firme;  
- Mata de várzea;  
- Mata de Igapó;  
- Desmatamento;  
- Rio.

**Italo**

- Arte Final Tela de Configurações (Pause - Música - Som - Resolução - Ajuda)

- Arte Final Tela da Mochila (Inventário - 12 Grids)

- Arte Final Tela do Diário (Imagem e Hipertexto - 20 Grids).  
- Pintura Tela de Configurações (Pause - Música - Som - Resolução - Ajuda)

- Pintura Tela da Mochila (Inventário - 12 Grids)

- Pintura Tela do Diário (Imagem e Hipertexto - 20 Grids)  
- Doc de animações das telas

- Versão final da Marca

- Estudos tipografia caixa de diálogo

**Filipe**

- Melhorias a partir das reuniões

- Docs para produção de Jr.

- Padronização e efetivação da produção geral no GIT

- Conceito MG 6

- Prototipagem física MG 6

- Doc Requisitos MG 6

- Doc analise Ouriço

- Estrutura reunião Elias / Camila

- Atualizar recibos

- Arquivos Gustavo GIT

- Demandas e Feed Gus

- Calendário dev (scrum, teste, reuniões)

- Preparação teste dia 25

- Niveis 1 a 10 MG 1

- Niveis 1 a 10 MG 2

- Niveis 1 a 10 MG 3

- Niveis 1 a 10 MG 4

- Niveis 1 a 10 MG 5

- Estudo Produção dos quadros

- Versão teste Quadros

- Briefing diálogos Cap1

- Design Fluxo geral Cap 3

- Impressão Calendário e demais

- Doc de feed para quadros

- Reunião com as meninas para participar do teste

- Reuniões individuais

- Mapeamento LV Iso1

- Mapeamento LV Iso2

- Mapeamento LV Iso3

- Mapeamento LV Iso4

- Mapeamento LV Iso5

- Plano de ação Vinícius

- Postagem Jogos Seminário