|  |  |
| --- | --- |
| DOCUMENTO DE LIÇÕES APRENDIDAS | PROINTEC |
| CURSO DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS |
| PROJETO INTEGRADO 2021/1 |
| DATA: 17/05/2021 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EQUIPE: | | |
| NOME | **NÚMERO** | **FUNÇÃO PRINCIPAL** |
| Expetido Kayam Reis do Vale | 12 | Programação |
| João Vitor Lima da Silveira | 20 | Roteiro e Mundo |
| Juliano Kennedy Rodrigues | 23 | Design e Criação |
| Marco Antônio Pereira Alves Fonseca | 28 | Computação Gráfica |
| Maria Eduarda Silveira e Silva | 30 | Trilha sonora |
| Túlio Henrique Gonçalves Simões | 37 | Programação |
| Virgínia Letícia Afonso | 40 | Documentação e Continuação |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PLANEJADO X REALIZADO | | |
| PLANEJADO | **REALIZADO** | **COMENTÁRIOS** |
| Adicionar os controles: andar para esquerda e direita, correr, pular, pulo duplo, dash, abaixar. | Adicionamos os controles: andar para esquerda e direita, correr, pular, pulo duplo. | O pulo duplo funcionou de forma parcial e o correr funcionava apenas na ordem Shift e tecla de direção. |
| Mudar os sprites a cada movimento. | Mudar os sprites a cada movimento. | A mudança dos sprites não ocorreu de modo fluido. |
| Divisão em diferentes scripts. | Apenas um script. | Na implementação final, por conta do pouco tempo restante, utilizamos em apenas um script. |
| Os sprites servirem para representar o jogo, sem ter o clima semelhante ao jogo final. | Os sprites serviram para representar o jogo, sem ter o clima semelhante ao jogo final. | Utilizamos imagens gratuitas que encontramos na internet. |
| Ter colisão com todos os objetos do cenário. | Teve colisão com todos os objetos do cenário. | Ocorria um problema de travar no teto do cenário. |
| Ao colidir com um objeto de dano, retirar uma vida. | Ao colidir com um objeto de dano, retirava todas as vidas. | Por a colisão ocorrer de forma muito rápida, as vidas acabavam de uma vez. |
| Ao sair da parte inferior do cenário, perde-se todas as vidas e reaparece no início. | Ao sair da parte inferior do cenário, a personagem “sai” da tela do canvas e nada acontece. | Demos prioridades a outros problemas, mesmo sabendo da existência desse, por conta do pouco tempo restante. |

|  |
| --- |
| OS OBJETIVOS FORAM ATINGIDOS? |
| A grande maioria dos objetivos foram atingidos, porém alguns pontos específicos não foram alcançados. Dentre os pontos não alcançados estão a representação de alguns controles (dash e abaixar), a mudança de sprites de forma mais semelhante com a realidade, não tendo sido bem aproveitados os sprites existentes, utilizar diferentes scripts e uma boa representação do dano sofrido. |

|  |
| --- |
| O PROJETO FOI ENTREGUE DENTRO DO PRAZO? |
| O projeto foi entregue dentro do prazo. |

|  |
| --- |
| QUAIS FORAM OS PONTOS FORTES DA EQUIPE? |
| Os pontos fortes foram grande dedicação, compartilhamento de opiniões de maneira respeitosa e divisão de conhecimentos. |

|  |
| --- |
| QUAIS FORAM OS PONTOS FRACOS DA EQUIPE? |
| Os pontos fracos da equipe foram o mal gerenciamento de tempo, baseando-se apenas nos prazos de entrega, a falta de organização e planejamento nas etapas de programação, não tendo participação ativa de todos os integrantes nessas etapas. |

|  |
| --- |
| O QUE A EQUIPE DEVE MELHORAR PARA O PRÓXIMO PROJETO? |
| Para o próximo projeto, a equipe deve melhorar no planejamento e na organização, ter maior comunicação entre todos os integrantes em relação aos problemas de equipe, todos participarem igualmente de todas as atividades do projeto, tendo uma melhor distribuição das funções como, por exemplo, na programação. |

|  |
| --- |
| QUAIS CONHECIMENTOS FORAM NECESSÁRIOS E A EQUIPE NÃO TINHA? |
| Os conhecimentos que foram necessários e a equipe não tinha foram conceitos específicos de programação, como a mudança de imagens no script, o funcionamento da função de detecção de teclas pressionadas e soltas, estrutura de evento e como adicionar áudio. |

|  |
| --- |
| QUAIS SÃO AS RECOMENDAÇÕES PARA O PROJETO INTEGRADO DO 2º TRIMESTRE? |
| Equipe: planejar antes de começar a executar, ter uma melhor divisão das tarefas. Geral: ter maior tempo para execução do projeto. |