**CHECKPOINT 1: TetriX**

Atividade de Integração Curricular III

Iago Lourenço Corrêa, 85528

Matheus Gonçalves, 85546

1. **Introdução**

O presente texto tem como finalidade apresentar os objetivos cumpridos para o projeto de Atividade de Integração Curricular III no período compreendido entre a apresentação da proposta e o primeiro checkpoint.

1. **Objetivos alcançados**

Para este primeiro intervalor tinha-se os objetivos de estudo e apreensão da linguagem C# e do uso de Unity, algum planejamento visual de como será o jogo e a elaboração do modo de ataque ao tempo.

O primeiro objetivo foi alcançado através da implementação rápida de um jogo de Pong, pois através desse foi possível explorar o uso do Unity de forma bem similar, porém rasa, ao que será usado no TetriX. Já o segundo **[LACUNA PARA PREENCHER].**

Por fim, começou-se a desenvolver um modo alfa do jogo TetriX, onde há a queda e controle dos blocos bem como o fechamento de linhas. No entanto, não foi implementada a contagem temporal associada a um aumento de velocidade, e dessa forma o modo de ataque ao tempo não foi completamente implementado.

1. **Próximos objetivos**

Conforme fora planejado na proposta, para o próximo intervalo tem-se como objetivo o desenvolvimento do modo aventura e versus usando de blocos especiais, bem como o estudo para implementação de certo nível de inteligência. Lembrando que o planejamento tem como objetivo apenas o início da implementação do modo versus, tendo em vista sua dependência à cerca dos estudos sobre inteligência.

Devido a não finalização do modo de ataque ao tempo, este também será desenvolvido na próxima etapa.

1. **Cronograma**

