**Guitarmonics**

**Lista de Pendências do conteúdo inicial (músicas)**

1. Hangar 18
   1. Do meio pra frente está dessincronizado
   2. As notas precisam ser revistas. Tem umas partes muito complexas.
2. [ok] Seek & Destroy
   1. Está pronta pra tocar.
   2. Falta a descrição dos acordes (não é essencial, mas seria bem interessante)
3. For whom the bell tolls
   1. Está muito boa, tendo inclusive a descrição dos acordes em quase toda a música.
   2. O final está errado. Não dá pra tocar. Além de não estar sincronizado, tem um monte de notas malucas. A sugestão é manter a guitarra base até o fim.
4. [ok] When you were Young
   1. Está muito boa. Pronta pra tocar.
   2. Tem a descrição dos acordes mas não das notas isoladas de riffs e solos.

**Lista de Pendências do Módulo “Game”**

1. ~~Ao acabar a música, ENTER trava o jogo!~~
2. Acertar ícones “star” e talvez “square”.
3. ~~Fazer um conversor que permita a configuração de tudo (exceto Sync) via GuitarPro~~
4. Ao pausar, setas para cima/baixo devem avançar/voltar estrofes.
5. Configurar o parâmetro pNumberOfVisibleBeats de GameRoundController.SetupSong() no XML
   1. Acrescentar XmlScoreReaderBase.NumberOfVisibleBeats e tratar no método XmlScoreReaderBase.LoadScoreNotes()
6. Muitas notas a mais poderiam penalizar (tocar avacalhado está gerando uma média de quase 50% de acerto, que é muito).
7. ~~Migrar todos os projetos de apoio para XNA 4 (.NET 4)~~
8. ~~Resolver problema na renderização causda após migrar para XNA 4.~~
9. GtFileLoader.LoadTickDataTable() deve setar a propriedade GtTickData.DrawChord
   1. No módulo AudioLib, XmlScoreReader precisará ler mais uma propriedade “DrawChord” a ser criada e guardar o valor em ScoreNote.DrawChord.
   2. Poderíamos ter outra propriedade ChordInfo, que quando DrawChord=True, se ChordInfo for nula, ela é carregada baseado nos valores em String1..String6. Mas para o caso de arpejos, pode ser configurada explicitamente.
      1. Exemplo de GuitarChordInfo(D7): “-,-,0,2,1,2”
10. Substituir as telas criadas pelas mais atuais
11. Adicionar barra de volume à tela de menu
12. Implementar afinação
    1. Parei no início da construção do GtTuneController (ver GtTunerController.Test.cs)
13. ~~Criar controle para pausar a música~~
    1. ~~Ao pausar o tempo precisa ser descontado~~
14. Criar controle para abortar a música
    1. Esc + Enter (“Esc + Esc” volta para a música, como no pause)
15. Tratar a questão do termino da música.
    1. Espaço repete (menos importante)
    2. ~~Esc volta para o menu~~
       1. ~~Volta na mesma musica, ignorando a nova seleção.~~
16. Criar um tipo de “Carregando...” sempre que acessarmos o WebService.
17. Melhorar a tela do jogo
    1. Adicionar progresso
    2. ~~Explosão quando acertamos a nota.~~
18. Ter opção de musica a 50% do andamento
19. Efeitos sonoros
    1. ~~Musica tema de abertura~~
    2. ~~Efeito a selecionar opções de menu~~
    3. Efeitos de aplausos e vaias durante a música
       1. Sempre que romper uma certa barreira (digamos, 60% de acerto)
       2. De tempos em tempos (30s, por exemplo)
20. ~~Armazenar o sincronismo em um arquivo separado.~~
21. ~~As casas/cordas definidas no arquivo MusicXml não estão sendo as utilizadas ao final.~~
22. ~~Exibir legenda de cores das notas como no FFTAnalyser~~
    1. ~~Colorir também o “equalizador”~~

**Lista de Pendências do Módulo “AudioLib”**

1. Implementar GuitarMusicXmlImporter
   1. Ler arquivo XML
   2. Criar lista ordenada de GuitarNoteScore