

TURMA: 33M (Computação)	
PROJETO: A Lust for Power	PROFESSOR: Augusto Baffa
DATA: 11/09/2015	RELATOR: Vinicius Mascarenhas
INTEGRANTES DA EQUIPE	MATRÍCULA
Vinicius A. C. Mascarenhas	1421515
Gabriel P. Dantas	1520167
Lucca Buffara de Almeida	1521018
Leonardo Fiorito	1520878
Roberto Tavares	1521069

DESCRIÇÃO DA ÚLTIMA ATA REALIZADA (14/09 - 18/09)

- Delegamos a maior parte das tarefas;
- Especificamos melhor os conceitos;
- Definimos que serão seis dungeons, e cada uma terá um Sage como boss;
- Desenhamos o mapa da primeira dungeon;
- Modelamos os dados das classes mais importantes;
- Iniciamos o desenvolvimento da apresentação de slides;
- Procuramos sprites de personagens (apenas um pendente) e cenários (talvez procuremos outros cenários no futuro);
- Encontramos algumas faixas de música e efeitos sonoros de 8, 16 e 64 bits para posteriormente escolher.
- Não foi viável programar o core do jogo.
- Em aula, cobrimos algumas estruturas de decisão e de repetição, além do conceito de funções.

CONTROLE DAS ATIVIDADES DA SEMANA CORRENTE (21/09 - 25/09)

- Continuamos todas as tarefas iniciadas na semana corrente;
- Procuramos trilhas sonoras e efeitos especiais;
- Não começamos a programar o HUD;
- Começamos a programar o carregamento e a exibição dos sprites.
- Continuou não sendo viável trabalhar no core do código.

- Em aula, cobrimos algumas estruturas de dados (vetores).

PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES DA PRÓXIMA SEMANA (28/09 - 02/10)

- Continuar todas as tarefas iniciadas na semana corrente.