

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 (07/09 - 11/09)**

- Discutimos as idéias iniciais do projeto.
- Discutimos sprites, geração aleatória de dungeons, e a inversão de personagens.
- Levantamos a questão de quantas dungeons deveria ter.

#### **CONTROLE DAS ATIVIDADES DA SEMANA CORRENTE (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.

#### **PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES DA PRÓXIMA SEMANA (21/09 - 25/09)**

- Continuar todas as tarefas iniciadas na semana corrente;
- Procurar trilhas sonoras e efeitos especiais;
- Começar a programar o HUD;
- Começar a programar o carregamento e a exibição dos sprites.