

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	
Roberto Tavares	1521069

#### DESCRIÇÃO DA ÚLTIMA ATA REALIZADA (01/09 - 04/09)

NULL

#### CONTROLE DAS ATIVIDADES DA SEMANA CORRENTE (07/09 - 11/09)

- No dia 07/09, fizemos uma reunião para discutir as idéias iniciais do projeto, que será um jogo de aventura 2D no estilo dos primeiros títulos da franquia The Legend of Zelda. A principal inspiração é o A Link to the Past.
- No dia 11/09, discutimos sprites, possível geração aleatória de arquitetura das dungeons, e uma inversão na relação entre herói e vilão. O protagonista será o Ganondorf, e o vilão será o Link.
- Em princípio, é possível que a aventura inteira seja composta de apenas uma dungeon. Se for este o caso, antes do confronto com o Link, haverá uma sala de combate com os Sages de Ocarina of Time.
- Caso contrário, cada Sage de Ocarina of Time terá uma dungeon para si.

#### PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES DA PRÓXIMA SEMANA (14/09 - 18/09)

- Especificar mais conceitos do jogo;
- Começar a desenhar o mapa da dungeon — as salas, armadilhas, portas trancadas, chaves escondidas etc.;

- Delegar tarefas;
- Modelar os dados das classes e das relações entre elas;
- Iniciar o desenvolvimento do Game Design Document;
- Rascunhar a apresentação a ser realizada no final do período;
- Procurar sprites de personagens e cenários;
- Procurar trilhas sonoras e efeitos especiais;
- Começar a programar o HUD;
- Começar a programar o carregamento e a exibição dos sprites.