

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 (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).

CONTROLE DAS ATIVIDADES DA SEMANA CORRENTE (28/09 - 02/10)

- Esta semana foi focada em terminar – e depois refazer – o GDD para a avaliação da apresentação. As tarefas longas que estavam planejadas para serem continuadas foram deixadas em hiato.
- Apenas a programação da exibição de sprites teve continuidade, mas pouco progresso devido a dificuldades com a PlayLib.
- Duas tarefas relativamente curtas, que não estavam planejadas, foram realizadas essa semana mediante necessidade: 1. mockups de batalha e seleção de dungeon ; 2. programação do módulo de carregamento de arquivo do jogador.
- Em aula, vimos algumas funções de estrutura de código no escopo global, para trabalhar com a atualização frame-a-frame e o desenho dos elementos gráficos na tela.

PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES DA PRÓXIMA SEMANA (05/10 - 09/10)

- Continuar a caça aos sprites e tilesets.
- Continuar a caça a BGM e SFX úteis.
- Continuar a programação de interface.
- Continuar a programação da exibição de sprites.
- Iniciar a programação de PC e NPC (inimigos em batalhas intermediárias).
- Iniciar a programação de mana e stamina.
- Iniciar a programação de portas, ações e ataques.
- Iniciar a programação de armadilhas.