**Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**

**Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia**

**Bacharelado em Jogos Digitais**

**Projeto Jogabilidade**

**Prof. Dr. Reinaldo Augusto de Oliveira**

Marcel Morimoto

**Relatório de Produção:**

20/05/2021:

1) Projeto URP aberto na Unity

2) Repositório aberto no GitHub: <https://github.com/Madscieh/EndlessDeliver>

23/05/2021: Scripts

1) Jogador: controle de movimento, esquerda (A) e direita (D). Movimento constante para frente.

2) Criação de uma cena para testes: instanciação dos objetos de cena (placeholders, por enquanto): piso e prédios (de forma aleatória)

3) Câmera: posicionamento e controle. Movimento acompanhando o jogador para frente, mas não na horizontal, ângulo 30°

26/05/2021: Corrections

1) Correção da posição da base dos assets de estrada

2) Adequação da escala dos assets de estrada

3) Criação das 4 cenas com os respectivos assets de estrada

30/05/2021: Player and Buildings

1) Prefab do player atualizado com o modelo 3D ainda sem textura

2) Prefabs dos prédios atualizados com os modelos 3D

3) Modificados os prefabs dos prédios para corrigir os pontos de inserção dos prédios seguintes no cenário procedural

4) Prefabs do player e dos prédios colocados nas cenas

31/05/2021: Buidings

1) Acrescentados mais quatro modelos de Buildings nas cenas

02/06/2021: Corrections and Test Scene

1) Mudança na escala dos prédios para ficarem mais proporcionais ao tamanho do player

2) Criação de uma cena para testar os assets

04/06/2021: Menu, UI, Pause and Items

1) menu para as quatro cenas

2) UI simplificada com placar de moedas e botão pause

3) contador de moedas com persistência de dados entre cenas

4) botão pause

5) Item moeda e item obstáculo (one hit kill, voltando para o menu), ainda com placeholders

13/06/2021: Boss Implementation

1) mudança de orientação da cena de 9x16 para 16x9

2) mudança do ângulo da câmera para 0°

3) timer para o fim do nível (coroutines)

4) interrupção do Spawn de itens

5) Spawn do boss (placeholders) com velocidade constante, fugindo do player

17/06/2021: Boss Implementation 2

1) Boss toma dano

2) volta para o menu principal quando a saúde do Boss chega a 0

20/06/2021: Modification of the scene

1) Ajuste de assets para serem colocados na cena

2) Modificação do código para as novas unidades de cena (quadras e não mais prédios e ruas separadamente)

23/06/2021: Obstacles in the place of the placeholders

1) Ajuste dos assets para serem colocados na cena

2) Inclusão de áudio (música e efeitos sonoros)

28/06/2021: Game Mechanics

Vários ajustes da gameplay