

Relatório do Projeto - 18/11/2022

Grupo 3

O que foi feito desde a última entrega? (entrega do MVP)

Desde a última entrega, foram realizados os seguintes progressos:

1. Foi redefinida a estrutura do diretório do jogo. Ou seja, os arquivos que antes estavam espalhados pelo diretório do jogo foram devidamente separados e organizados de acordo com a sua “categoria”.
2. Foi criada uma classe principal (*Game*) para o jogo que possibilitou a implementação do padrão de projeto em *States*. O controle de estados do jogo agora é feito a partir de uma *Stack Stack* (ou pilha de estados). Isso facilita a transição de estados para que seja possível ir e voltar para estados da forma correta.
3. Foi criada uma classe estática (*Settings*) que é atualizada de acordo com modificações da tela (como tela cheia e modificação de tamanho).
4. Foi iniciada a criação do sistema de menus do jogo, uma vez que o funcionamento do nível está em um bom ponto de funcionamento.

O que falta para finalizar e o que será feito nas próximas semanas?

Funcionalidades “em andamento” serão feitas nas próximas semanas.

Funcionalidade	Status	Responsável	Previsão de entrega
Implementar padrão de projeto States	Em andame... ▾	Lucas, André	Primeira semana de dezembro
Implementação da navegação e interface do sistema de menus	Em andame... ▾	Lucas, André, Vinicius, Gustavo (cada um fará um menu)	Última semana de novembro
Implementação de Geração de TileMap	Em andame... ▾	Ismael	Primeira Semana de Dezembro
Importador de Mapas	Em andame... ▾	Ismael	Segunda Semana de Dezembro
Implementação da persistência dos scores de tempo	Não iniciado ▾	Gustavo	

Funcionalidade	Status	Responsável	Previsão de entrega
Criação da classe que gerencia os níveis	Não iniciado ▾	André, Lucas	

Como foram divididas as tarefas já finalizadas/iniciadas?

André: Criação da física de movimento do jogador e criação do algoritmo de colisão. Reorganização da estrutura do diretório e iniciou a criação das classes concretas de estados.

Vinicius: Criação da classe abstrata de estados e criação da classe principal *Game* e rotação das imagens da flecha.

Gustavo: Criou métodos que controlam o funcionamento do nível e criou o primeiro protótipo do Timer.

Lucas: Mecânica das flechas (hold factor, knockback, velocidade mínima e colisão das flechas) e implementação do timer do jogo.

Ismael: Implementação da importação de mapas por planilhas e parcialmente a transformação de tilemap em sprites adaptadas para cada situação.