

Relatório do Projeto - 24/11/2022

Grupo 3

O que foi feito desde a última entrega?

Desde a última entrega, foram realizados os seguintes progressos:

1. Foi criada uma classe Singleton para gerenciar os *assets* do jogo.
2. Os menus de “Tela Inicial” e “Seleção de Níveis” foram implementados e estão funcionando de forma responsiva com mudanças (diferentes telas, mudanças no tamanho da tela, fullscreen, etc.).
3. O algoritmo de mapeamento de diferentes tipos de estruturas do mapa já está, em sua maior parte, implementado.
4. Foi iniciada uma possível refatoração da lógica de funcionamento dos estados. Entretanto, o grupo ainda não decidiu se irá adotar completamente a solução implementada.

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

Funcionalidades “em andamento” serão feitas nas próximas semanas.

Tarefa	Status	Responsável	Previsão de entrega
Implementar da persistência dos scores de tempo	Lançado ▾	Gustavo	21/11/2022
Criar do menu de “Seleção de Níveis” responsivo aos scores	Lançado ▾	Gustavo e André	24/11/2022
Criar do menu de “Tela Inicial”	Lançado ▾	Ismael e André	20/11/2022
Implementar padrão de projeto States	Lançado ▾	Lucas, André e Vinícius	Primeira semana de dezembro 24/11/2022
Implementar do algoritmo de Geração de TileMap	Lançado ▾	Ismael	Primeira semana de dezembro 23/11/2022
Implementar do estado controlador de níveis	Em andame... ▾	Lucas e Vinicius	Última semana de novembro

Tarefa	Status	Responsável	Previsão de entrega
Criar de diferentes tipos de níveis padrões	Não iniciado ▾		Segunda semana de dezembro

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.