Duckers

* Finance Life 15/10

linha horizontal

15 DE OUTUBRO DE 2024

# PARTICIPANTES

* ~~Sayd Aires~~
* ~~Daniel Santos~~
* ~~Pedro Ferreira~~
* ~~Liedson~~
* ~~Matheus Alcantara~~
* ~~João Guilherme (Host)~~

# PAUTA

## Acompanhamento da última reunião

1. Roteiro do jogo e treinamento da equipe de desenvolvimento

## Novos assuntos

* Cravar funcionamento do roteiro e definir como vai ser do inicio ao fim
* Encomendar as pixel arts e já lançar as mecânicas para o desenvolvimento
* Realocar toda a equipe de roteiro para a equipe de desenvolvimento para agilizar o processo

# AÇÕES NECESSÁRIAS

Para gerenciar o desenvolvimento do seu jogo até o dia 9 de dezembro, uma metodologia ágil que pode ser eficaz é o **Scrum**. Ele se adapta bem a projetos com prazos curtos e permite flexibilidade e ajustes ao longo do processo. Aqui está como você poderia aplicá-lo:

### **Estrutura do Scrum para o Projeto:**

1. **Sprints Semanais**:
   * Divida o tempo restante em sprints curtos, de 1 semana cada (aproximadamente 7 sprints até a entrega).
   * Ao final de cada sprint, revise o progresso e ajuste as metas, se necessário.
2. **Product Backlog**:
   * Liste todas as funcionalidades essenciais, como:
     + Mecânica de movimentação do personagem (andar para os lados).
     + Sistema de interação com NPCs e itens (gatilho com tecla “E”).
     + Implementação das contas bancárias e de investimento.
     + Modo de batalha (depositar moedas, eventos, rendimento).
     + Barra de vício e aderência.
     + Sistema de economia e progressão.
3. **Sprint Backlog**:
   * Para cada sprint, escolha itens do backlog e defina as tarefas prioritárias:
     + Sprint 1: Estrutura básica do jogo, movimentação 2D e interação com NPCs.
     + Sprint 2: Implementação do sistema de contas e investimentos.
     + Sprint 3: Sistema de batalha com depósito de moedas e eventos.
     + Sprint 4: Barra de vício e aderência, ajustar o equilíbrio do jogo.
     + Sprint 5: Melhorias de UI (menu de contas bancárias, visual da barra de aderência).
     + Sprint 6: Ajustes finos, balanceamento e correção de bugs.
     + Sprint 7: Revisão final e polimento para entrega.
4. **Daily Standups**:
   * Faça uma rápida verificação diária, mesmo que seja sozinho ou com a equipe, para avaliar o que foi feito no dia anterior, o que será feito no dia atual e identificar impedimentos.
5. **Revisão de Sprint**:
   * Ao final de cada semana, teste as funcionalidades entregues, colete feedback (se houver uma equipe ou testers), e faça os ajustes necessários.
6. **Metas do Produto**:
   * **Prioridade Alta**: Funcionalidades centrais do jogo (movimentação, mecânica de batalha, sistema de contas e investimentos).
   * **Prioridade Média**: Barra de vício e aderência, eventos aleatórios na batalha.
   * **Prioridade Baixa**: Polimentos visuais, ajustes finos na UI e efeitos sonoros.

Com Scrum, você mantém o projeto flexível e focado em entregas incrementais, garantindo que tudo fique pronto até o prazo.

# PERGUNTAS DIARIAS

1. O'que vc fez ontem
2. o'que vai fazer hoje
3. Tem algum impedimento para a tarefa ser realizada?

| João Guilherme | **Tarefas**:   * Administração do projeto * Negociação do design * Supervisão dos processos * Revisão das tasks * Correção de bugs * Emissão de feedbacks |
| --- | --- |
| Pedro Ferreira | **Tarefas**:   * Criar a interface inicial do menu do jogo (tela de início, opções básicas como "Novo Jogo" e "Configurações"). * Supervisionar a integração de todos os elementos visuais e revisar os outros desenvolvimentos para garantir consistência visual e funcional. |
| Daniel Santos  Matheus Alcantara | **Tarefas**:   * Configurar o layout das sprites que vão chegar * Implementar a movimentação lateral do personagem principal (esquerda e direita). * Incluir a detecção de colisão com paredes e objetos. |
| Liédson Paiva | **Tarefas**:   * Criar o sistema de interação com NPCs usando a tecla "E". * Configurar as interações com o pai e a mãe, incluindo diálogos (ex: o pai oferecendo a batalha e a mãe sugerindo falar com o pai). * Implementar a interação com o porquinho, onde o jogador pode depositar dinheiro após a batalha. |
|  |  |
| Sayd Aires | **Tarefas**:   * Implementar a barra de aderência que aumenta ou diminui conforme o desempenho do jogador nas batalhas. * Garantir que a barra de aderência influencie a próxima fase (simular o efeito de vício). * Configurar o sistema de progresso para que o jogador possa avançar de fase ao clicar no botão "Skip". |