Duckers

Finance Life 30/10

linha horizontal

30 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

# AÇÕES NECESSÁRIAS

### **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 * Acompanhamento do projeto |
| --- | --- |
| Pedro Ferreira | **Tarefas**:   * Supervisionar a integração de todos os elementos visuais e revisar os outros desenvolvimentos para garantir consistência visual e funcional. * Revisar o código, corrigir bugs e melhorar a eficiência. * Testar a aplicação * Emissão de feedbacks * Supervisão dos processos |
| Daniel Santos  Pedro Ferreira | **Tarefas**: **Membro 1:Desenvolvimento das Cartas de Informação**  * **Tarefa 2:** Codificar a lógica para as Cartas de Informação, incluindo efeitos positivos e negativos. * **Tarefa 3:** Implementar a exibição das cartas de informação no tabuleiro. |
| Matheus Alcantara | **Desenvolvimento das Cartas de Ação**  * **Tarefa :** Codificar a lógica para as Cartas de Ação, incluindo seus valores e interações. * **Tarefa :** Implementar a exibição das cartas de ação no tabuleiro. |
| Sayd Aires | **Regras do Jogo e Lógica de Jogo**  * **Tarefa :** Implementar a lógica de jogo, incluindo manuseio de dinheiro e contagem de rodadas. * **Tarefa :** Testar as interações entre cartas de informação e ações para garantir que as regras funcionem corretamente. |
|  | **Estrutura e Lógica do Tabuleiro**  * **Tarefa 1:** Criar a estrutura do tabuleiro com 6 campos de cartas de cada lado. * **Tarefa 2:** Codificar a lógica para exibir as cartas jogadas e o ícone de ação (subindo/descendo). * **Tarefa 3:** Implementar a interação entre as cartas de informação e ações. |