**TABELA SCRUM – EQUIPE JONNY**

**2º QUADRO**

**DATA: 18/03 – 00/04 – 2023**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **HISTÓRIA** | **O QUE SERA FEITO** | **EM PROGRESSO** | **TESTADO** | **FEITO** |
| **PROGRAMAÇÃO** | Efeito sonoros de Ataque e defesa (Vitoria) | Objetos de cenário (Jonny) |  | Criar modelo de prédio (Jonny) |
| 1 – Config. objetos importados | definição de algumas mecânicas e colisão (Frans) | Review do enredo (Jonny) |  | Criar piso de cidade (Jonny) |
| 2 – Config. Os controles de animação dos objetos | Ajustamento do inimigo (Jonny) | Sprite da arma e bullet (Jonny) |  | Produzir efeito sonoro: movimento (Vitoria) |
| 3 – Config. Os controles dos efeitos sonoros dos objetos | Animação do disparo da arma (Jonny) |  |  | Programar o movimento do personagem (Frans) |
| 4 – Definir as mecânicas de ataque e defesa do Player | Animação de Ataq e Def (Jonny) |  |  |  |
| 5 – Definir as mecânicas do inimigo e seus atributos | Efeito sonoro de disp da arma e rugido do inim (Vitoria) |  |  |  |
| 6 – Relacionar os objetos Player, Arma e Inimigo |  |  |  |  |
| 7 – Verificar a otimizar da programação |  |  |  |  |
| 8 – Definir as colisões relacionadas ao Player, Arma e Inimigo |  |  |  |  |

MODERADO

REGULAR

RISCO

RISCO