

Relatório Sobre o Jogo Snake

Alunos:

- **Kayck Costa**
- **Gleydson Eduardo**
- **Francisco Guilherme**
- **Diego Kauerley**

Participação de cada membro do grupo

O grupo trabalhou em conjunto, com todos ajudando no desenvolvimento do projeto.

- **Kayck:** Responsável pelos menus e efeitos sonoros.
- **Gleydson:** Responsável pelo sprite e implementação da cobra/comida.
- **Guilherme:** Responsável pela música e sistema de placar.
- **Diego:** Responsável pelo sprite do mapa e sistema de pontos.

Organização

O grupo se reuniu quatro vezes, sendo duas vezes presencialmente e duas vezes online. Cada reunião durou 2 horas em media, totalizando aproximadamente 6 horas de trabalho. Porém, os integrantes dedicaram tempo individualmente para pesquisa, somando cerca de 10 horas no total.

Dificuldades encontradas

- **Biblioteca:** Encontrar e utilizar as funções da Raylib, especificamente no sistema operacional Linux, com bastante pesquisa e testes conseguimos utiliza-las.
- **Colisões:** A cobra às vezes detectava colisões incorretamente.
- **Geração da comida:** A comida aparecia em cima da cobra ou fora do mapa.

Lições aprendidas

- **Trabalho em equipe:** A divisão de tarefas e a comunicação foram essenciais para o progresso do projeto.
- **Testes contínuos:** Testar cada implementação assim que adicionada evita problemas futuros.
- **Organização do código:** Deixaremos o código mais limpo para facilitar o trabalho em grupo.

Erros cometidos e como evitá-los:

Deixar para corrigir os bugs apenas no final

- **Solução:** Testar cada funcionalidade assim que for implementada.

Falta de planejamento inicial

- **Solução:** Fazer um pseudocódigo antes de começar a programar.

O trabalho foi uma ótima experiência, e o grupo está mais preparado para os desafios futuros.