

O protótipo deve ser uma versão jogável simples, que pode ser executada sem as práticas de otimização por hora, porém, com 100 % de eficiência e no menor tempo possível. Toda mudança ou entrave encontrado deve ser discutido e resolvido o mais breve possível pela equipe como também ao finalizar uma sprint a equipe deve avisar e comunicar seu termino assim todos saberão como está o andamento do projeto como um todo. A diferença de estágio entre as sprints pode ser de apenas 2 sprints dentro a mais atrasada e a mais avançada, quando isto ocorrer a equipe que está avançada deverá ajudar a outra equipe promovendo assim interação e aprendizagem entre todos os setores e membros do projeto. Cada sprints devera ser concluida com 4 dias, se as equipe finalizarem suas responsabilidades antes da data de entrega final da sprint eles podem escolher e avaliar juntos se é mais estratégico seguir para aproxima sprint ou auxiliar outro setor.

Objetivos											
Programação		Hrs	Design UI/UX		Hrs	Design 3D		Hrs	Unity		Hrs
Físicas	Move lab	1	00:00:00	referências	1	00:00:00	03 Bolinhas	1	00:00:00	canvas	1
	Nasc bola	2	00:00:00	Frist concept plano de area de UI/UX	2	00:00:00	Texturizar bola	2	00:00:00	camera	2
	Aceleração bola	3	00:00:00	Frist concept fontes	4	00:00:00	10 Labirintos	3	00:00:00	importar modelos 3D	3
Transição	mapas aleatórios	4	00:00:00	Frist concept background 01	5	00:00:00	Texturizar lab	4	00:00:00	Importar texturas	4
	troca de scenes	5	00:00:00	Frist concept botões	6	00:00:00	Moedas	5	00:00:00	colisões	5
	jogo de câmera	6	00:00:00	Frist concept tela game play	7	00:00:00	Texturizar moeda	6	00:00:00	phísicas	6
Acessibilidade	Pause	7	00:00:00	Frist concept tela de pause	8	00:00:00	base do labirinto	7	00:00:00	gravidade	7
	Play	8	00:00:00	Frist concept tela de home	9	00:00:00	Texturizar base	8	00:00:00	iluminação	8
	sair do jogo	9	00:00:00	Frist concept tela de início	10	00:00:00	joystick	9	00:00:00	shader	9
Desafio	tempo	10	00:00:00	Frist concept menus	11	00:00:00	Texturizar joystick	10	00:00:00	importar hud	10
	winner	11	00:00:00	Frist concept background 02	12	00:00:00			Montar a Hud	11	00:00:00
	lose	12	00:00:00	Frist concept background 03	13	00:00:00		00:00:00	Montar as Scenes	12	00:00:00
Score	destroi moeda	13	00:00:00			00:00:00		00:00:00	Ancoras da página	13	00:00:00
	coleta moedas	14	00:00:00			00:00:00		00:00:00	importar sons	14	00:00:00
	somar moeda	15	00:00:00			00:00:00		00:00:00			00:00:00
	random nasc moeda	16	00:00:00			00:00:00		00:00:00			00:00:00
	HUD		00:00:00			00:00:00		00:00:00			00:00:00
			00:00:00			00:00:00		00:00:00			00:00:00
			00:00:00			00:00:00		00:00:00			00:00:00
			00:00:00			00:00:00		00:00:00			00:00:00
			00:00:00			00:00:00		00:00:00			00:00:00
			00:00:00			00:00:00		00:00:00			00:00:00
			00:00:00			00:00:00		00:00:00			00:00:00
			00:00:00			00:00:00		00:00:00			00:00:00

Sprint 01		10:40 Modelo joga vel sem interface apenas com interação com o labirinto e físicas.									
Programação	Prorid.	Hrs	Design UI/UX	Prorid.	Hrs	Design 3D	Prorid.	Hrs	Unity	Prorid.	Hrs
move lab	1	1:00	referências	1	1:00	03 Bolinhas	1	0:30	canvas	1	0:10
Nasc bola	2	0:30	Frist concept plano de area de UI/UX	2	3:00	Texturizar bola	2	0:40	camera	2	0:10
aceleração bola	3	2:00	Frist concept fontes	4	0:30			1:10	importar modelos 3D	3	0:10
		3:30			4:30				Importar texturas	4	0:20
									colisões	5	0:20
									phísicas	6	0:10
									gravidade	7	0:10
											1:30

Sprint 02		9:50 Modelo com fases aleatórias, movimentação da câmera, implementação de iluminação e sombras, 5 mapas criados e conceito dos botões e plano de fundo.									
Programação	Prorid.	Hrs	Design UI/UX	Prorid.	Hrs	Design 3D	Prorid.	Hrs	Unity	Prorid.	Hrs
mapas aleatórios	4	1:30	Frist concept background 01	5	0:40	5 Labirintos	3	2:30	iluminação	8	0:40
troca de scenes	5	0:20	Frist concept botões	6	2:00			2:30	shader	9	0:40
jogo de câmera	6	1:30			2:40						1:20
		3:20									

Sprint 03		13:00 Mecânicas de PAUSE/PLAY/EXITE duas primeiras scenes criadas hud montado e labirintos texturizados.									
Programação	Prorid.	Hrs	Design UI/UX	Prorid.	Hrs	Design 3D	Prorid.	Hrs	Unity	Prorid.	Hrs
Pause	7	00:30:00	Frist concept tela game play	7	02:00:00	Texturizar lab	4	5:00	importar hud	10	00:30:00
Play	8	00:30:00	Frist concept tela de pause	8	02:00:00			5:00	Montar a Hud	11	02:00:00
sair do jogo	9	00:30:00			04:00:00						02:30:00
		01:30:00									

Sprint 04		12:20 implementação do desafio(Tempo) telas de WIN/LOSE interface basica completa e responsivel, implementação dos menus Pause&Play&Exite .									
Programação	Prorid.	Hrs	Design UI/UX	Prorid.	Hrs	Design 3D	Prorid.	Hrs	Unity	Prorid.	Hrs
tempo	10	01:30:00	Frist concept tela de home	9	02:00:00	Moedas	5	00:20:00	Montar as Scenes	12	01:30:00
winner	11	01:00:00	Frist concept tela de início	10	00:30:00	Texturizar moeda	6	00:30:00	Ancoras da página	13	02:00:00
lose	12	01:00:00	Frist concept menus	11	02:00:00			00:50:00			03:30:00
		03:30:00			04:30:00						

Sprint 05		5:00 função coletar moedas finalização da interface e da HUD.									
Programação	Prorid.	Hrs	Design UI/UX	Prorid.	Hrs	Design 3D	Prorid.	Hrs	Unity	Prorid.	Hrs
destroi moeda	13	00:30:00	Frist concept background 02	12	00:40:00	base do labirinto	7	00:30:00			
coleta moedas	14	00:30:00	Frist concept background 03	13	00:40:00	Texturizar base	8	00:30:00			
somar moeda	15	00:40:00			01:20:00			01:00:00			
random nasc moeda	16	01:00:00									
		02:40:00									

Sprint 06		2:20 Ultimas premissas para a finalização da Hud e testes.									
Programação	Prorid.	Hrs	Design UI/UX	Prorid.	Hrs	Design 3D	Prorid.	Hrs	Unity	Prorid.	Hrs
HUD		01:00:00				joystick	9	00:40:00			
		01:00:00				Texturizar joystick	10	00:40:00			
								01:20:00			

Equipes		Backlog 01	Dias	Hrs por dia
Design UI/UX	Vinicius	17:00	24	00:51:40
Design 3D	Cauan	11:50	Meta	
Programação	Hanjin	15:30		
Unity	Cauan	8:50	12	1:43:20
FX Sonoros	???	0:00	6,9	3:00
		53:10:00		