

Etapa 1 (30/10-31/10): Concepção e Planejamento

- Definição da ideia do jogo: Qual é o conceito central?
- Criação de um esboço ou design inicial do jogo.
- Listagem dos recursos que você acredita que precisará.
- Estabelecimento de metas e objetivos do projeto.

Etapa 2 (01/11): Configuração do Ambiente de Desenvolvimento

- Instalação das ferramentas de desenvolvimento Java, como Eclipse ou IntelliJ IDEA.
- Configuração de um projeto Java para o desenvolvimento do jogo.
- Instalação e configuração de uma biblioteca gráfica, "libGDX."

Etapa 3 (02/11-04/11): Aprendizado e Prototipagem Rápida

- Estudo de recursos e tutoriais relacionados ao desenvolvimento de jogos 2D em Java.
- Início da criação de um protótipo muito básico do jogo.
- Foco em aspectos fundamentais, como renderização de gráficos, controle de personagem e detecção de colisões.

Etapa 4 (05/11 – 06/11): Revisão e Planejamento Adicional

- Avaliação do progresso até agora.
- Identificação das áreas que precisam de mais trabalho.
- Refinamento do design do jogo com base no protótipo.
- Criação de um plano para a próxima semana de desenvolvimento.

Etapa 5 (06/11-07/12): Próximos Passos e Preparação

- Início do desenvolvimento dos principais elementos do jogo, como personagens, inimigos, cenários, etc.
- Implementação dos sistemas de jogo, como pontuação, níveis ou mecânicas de jogo específicas.