

Plano de Trabalho 1ª Quinzena

Adriano Soares, Matheus Vidal e Pedro Alves

Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA)

{sadrianorod, matheusvidaldemenezes, alvesouza.pedro97}@gmail.com

Março, 2019

1 Overview

Tarefa	Semana
<i>Entender Colisões com bonecos grandes em pygame(retângulo, masks)</i>	1,2,3
<i>Estudar o processo de formação de engine (áudio, images, animações) + UI</i>	1,2,3
<i>Telas de menu</i>	3
<i>Tela de seleção de personagem</i>	3
<i>Tela de seleção cenário</i>	3
<i>Tela de help</i>	3
<i>Tela de Rematch</i>	3
<i>Tela de Pause</i>	3
<i>Trilha sonora</i>	3
<i>Spritesheet Subzero</i>	3
<i>Spritesheet Scorpion</i>	3
<i>Cenários</i>	3
<i>Lifebars</i>	3
<i>Efeitos Sonoros</i>	4
<i>Movimentação</i>	4
<i>Jump</i>	4
<i>Soco</i>	4
<i>Chute</i>	4
<i>Morte normal</i>	4

Basicamente para a 1ª quinzena separamos as tarefas conforme acima. Decidimos concentrar as tarefas iniciais como básicas, tais como telas, spritesheets e cenários. À medida que vamos avançando nos conhecimentos de python, pygame no que diz respeito a colisões, interações, grafo de animações serão tratadas na segunda parte da quinzena.

Obs.: Para maiores informações do cronograma completo e atualizações:

- **Github:** <https://github.com/vidalmatheus/pyKombat>
- **pptx:** <https://github.com/vidsalmatheus/pyKombat/tree/master/deliverables>