Space Battle

Maria Clara de Souza
Informática
Instituto Federal Catarinense
Timbó
mariaclaratimbo3@gmail.com

Lucas Eduardo Kreuch
Informática
Instituto Federal Catarinense
Blumenau
Lucaskreuch77@gmail.com

Haidy Jandre
Informática
Instituto Federal Catarinense
Pomerode
haidviandree10@gmail.com

1 Proposta

Pretende-se fazer um jogo Shmup(Shoot 'em up) 2D, com um sistema de score. O jogo terá uma fase única onde a dificuldade irá aumentar de acordo com a progressão do jogador. O jogo possui o objetivo de destruir/matar os inimigos e asteroides, e assim gerando mais score e ganhando Coins(moeda de compra do jogo). O jogador irá controlar uma nave que dispara projéteis, e que a nave controlada pelo jogador poderá ser melhorada dentro do jogo por meio de powerups, podendo melhorar os projéteis de disparo do player, vida, velocidade, entre outros. A fase do jogo é constituída por *score*, ou seja, a fase/cenário são infinitos até o personagem principal ser destruído, então de acordo com o avanço do jogador, a fase e os inimigos irão aumentando de nível.

2 Cronograma

O cronograma de atividades está disponível no Apêndice I.

3 Registro Semanal de Atividades

AÇÕES EXECUTADAS	INTEGRANTE RESPONSÁVEL						
ABRIL Semana 1							
Exercer pesquisas de outros jogos como inspiração para a ideia de desenvolvimento do jogo.	Maria Clara, Lucas Kreuch e Haidy Jandre						
Desenvolvimento da história do jogo.	Maria Clara, Lucas Kreuch e Haidy Jandre						
Semana 2							
Desenvolver a mecânica do jogo.	Lucas Kreuch						
Elaboração da nave principal.	Maria Clara						
Semana 3							
Desenvolver a mecânica do jogo.	Lucas Kreuch						
Elaboração das naves inimigas.	Maria Clara e Haidy Jandre						
Semana 4							

Desenvolver o sistema de pontuação.	Lucas Kreuch				
MAIO Semana 1					
Desenvolvimento do GDD 1.0	Maria Clara				
Semana 2					
Desenvolvimento do GDD 1.0	Maria Clara				
Semana 3					
Modelo da interface do Menu e Tela de Pause.	Lucas Kreuch				
Desenvolvimento do GDD 1.0	Maria Clara				
Semana 4					
Upgrade no sistema de score.	Lucas Kreuch				
Desenvolvimento do GDD 1.0	Maria Clara				
JUNHO Semana 1					
Desenvolvimento do sistema de vida do jogo.	Lucas Kreuch				
Criação de um protótipo do jogo.	Lucas Kreuch				

4 Documentos Complementares

- Link do repositório do github, GDD 1.0: <u>https://github.com/Luc4sKr/Desenvolvimento-de-projeto-IF</u> <u>C/blob/main/documents/GDD%201.0.pdf</u>
- Link do repositório do github, **código do jogo**: http://github.com/Luc4sKr/Desenvolvimento-de-projeto-IF
 C

 Link do repositório do github, protótipo do jogo: https://github.com/Luc4sKr/Shmup_game

5 Observações

• O integrante, Davi Gabriel Krueger (responsável pelos desenhos/sprites do jogo), saiu do grupo.

• Modificação dos deveres dos membros devido a saída de um integrante.

Apêndice I – Cronograma

Ações	m a r	a b r	m a i	j u n	j u 1	a g o	s e t	o u t	n o v
Definir o que vai ser desenvolvido no projeto.									
Discutir o gênero do jogo.									
Exercer pesquisas de outros jogos como inspiração para a ideia de desenvolvimento do jogo.									
Organizar tecnologias e aplicativos que serão utilizados.									
Estudar as bibliotecas necessárias para o desenvolvimento do jogo.									
Desenvolver a mecânica do jogo.									
Criar sprites/desenhos dos personagens.									
Desenvolver o sistema de controle do jogador.									
Desenvolver o GDD.									
Criar um protótipo do jogo.									
Desenvolvimento do sistema de vida.									
Criar sprite/desenho do cenário.									
Adicionar powerups ao jogo.									
Desenvolver o sistema de pontuação.									
Desenvolver o sistema de loja e "Coin".									
Inserir música/sons no jogo.									
Fazer a serialização.									
Limpar o código.									
Procurar bugs.									