

Space Battle

Lucas Eduardo Kreuch
Informática
Instituto Federal Catarinense
Blumenau
lucaskreuch77@gmail.com

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

Haidy Jandre
Informática
Instituto Federal Catarinense
Pomerode
haidyjandree10@gmail.com

1 Proposta

Pretende-se fazer um jogo 2D com um tipo de sistema em *score* utilizando Python 3, inspirado em R-Type III. O jogo terá uma fase única onde a dificuldade irá aumentar de acordo com a progressão do jogador. O jogo possui o objetivo de gerar um *score* com pontos e adquirir moedas de compra do próprio jogo. Com isso o jogador terá que destruir as naves inimigas ou asteroides utilizando de projéteis que a nave vai atirar, podendo ter a probabilidade de gerar um *Coin* (moeda do jogo). 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
Desenvolvimento da história do jogo.	Maria Clara, Lucas Kreuch e Haidy Jandre
Desenvolvimento do GDD 1.0.	Maria Clara
Elaboração da nave principal.	Maria Clara
Elaboração das naves inimigas.	Maria Clara e Haidy Jandre
Desenvolvimento do sistema de vida do jogo.	Lucas Kreuch
Desenvolvimento do sistema de <i>score</i> .	Lucas Kreuch
Modelo da interface do Menu e Tela de Pause.	Lucas Kreuch
Organização das tarefas dos integrantes.	Maria Clara, Lucas Kreuch e Haidy Jandre
Elaboração do sistema de controle do jogador.	Lucas Kreuch
Criação de um protótipo do jogo.	Lucas Kreuch

4 Documentos Complementares

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

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.

