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

#### 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.					Т				
Produzir um enredo.									
Escrever o GDD 1.0.									
Criar um protótipo do jogo.									
Criar sprite/desenho do cenário.									
Desenvolver o sistema de pontuação.					Г				
Desenvolver o sistema de loja e "Coin".					Т				
Inserir música/sons no jogo.									
Fazer a serialização.									
Arrumar os bugs e limpar o código.									