

Space Battle

Maria Clara de Souza
Informática
Instituto Federal Catarinense
Timbó
mariacclaratimbo3@gmail.com

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

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

Aline Amaral de Souza
Informática
Instituto Federal Catarinense
Blumenau
alineamaraldesouza767@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 power-ups, 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
JUNHO Semana 1	
Desenvolvimento do sistema de vida	Lucas Kreuch
Criação da sprite das naves inimigas	Haidy Jandre
Semana 2	
Desenvolvimento de dois power-ups	Lucas Kreuch
Criação da sprite do boss	Haidy Jandre

Semana 3	
Desenvolvimento do sistema de pontuação	Lucas Kreuch
Finalização da sprite do boss	Haidy Jandre
JULHO Semana 1	
Refatoração	Lucas Kreuch
Desenvolvimento da sprite/desenho do cenário.	Haidy Jandre
Iniciou a escolha das músicas e sons para o jogo	Lucas Kreuch
Semana 2	
Desenvolvimento do GDD 2.0	Maria Clara e Aline Amaral
Desenvolvimento da AV3	Maria Clara e Aline Amaral
Início da criação de uma nova história para o GDD 2.0	Aline Amaral
Desenvolvimento do evento do jogo (chuva de asteroides)	Lucas Kreuch
Semana 3	
Desenvolvimento do GDD 2.0	Maria Clara e Aline Amaral
Desenvolvimento da AV3	Maria Clara e Aline Amaral
Mudança das sprites	Haidy Jandre
Pesquisa e verificação se o jogo está dentro da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais	Aline Amaral
Semana 4	

Finalização do GDD 2.0 e entrega	Maria Clara e Aline Amaral
Finalização AV3 e entrega	Maria Clara e Aline Amaral
Início do desenvolvimento do sistema de loja e “Coin”	Lucas Kreuch
Criação de sprites de tiros dos inimigos	Haidy Jandre

4 Documentos Complementares

- Link do repositório do github, **código do jogo**:
<http://github.com/Luc4sKr/Desenvolvimento-de-projeto-IFC>
- Link do repositório do github, **protótipo do jogo**:
https://github.com/Luc4sKr/Shmup_game

5 Observações

- Entrada de um novo integrante no projeto, Aline Amaral de Souza.
- Modificação dos deveres dos membros devido a entrada de um integrante.

Apêndice I – Cronograma

[illegible]