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

Aline Amaral de Souza
Informática
Instituto Federal Catarinense
Blumenau
alineamaraldesouza767@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 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-IF
 C
- 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

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 power-ups ao jogo.									
Desenvolver o sistema de pontuação.									
Desenvolver o sistema de loja e "Coin".									
Inserir música/sons no jogo.									
Desenvolver o evento do jogo (chuva de asteroides)									
Fazer Banco de Dados.									
Refatorar.									
Procurar bugs.									