

Relatório Sobre o Jogo

T-Rex

Alunos:

- **Rodrigo Berger**
- **Luiz Fernando**
- **André Felipe**
- **Pedro Henrique**

Participação de cada membro do grupo:

O grupo trabalhou em conjunto, com todos ajudando no desenvolvimento do projeto.

- **Rodrigo:** Responsável pelo sistema de colisão e do sistema de pulo.
- **Luiz:** Responsável pelo sprites do dinossauro e obstáculos, e pelos menus.
- **André:** Responsável pelos sons e implementação dos obstáculos.
- **Pedro:** Responsável pela implementação das imagens e da contagem dos pontos.

Organização

O grupo se reuniu cinco vezes, sendo uma vez presencialmente e quatro vezes online. Cada reunião durou 2 horas em média, totalizando próximo de 10 horas de trabalho. Porém, os participantes também dedicavam tempo fora da reunião, totalizando cerca de 15 horas no total.

Dificuldades encontradas

Biblioteca: Instalar e utilizar as funções da Raylib, especificamente pela falta de tutoriais atualizados de como instalar a mesma, com bastante pesquisa e testes conseguimos.

Colisões: O T-Rex às vezes colidia incorretamente, as vezes antes de chegar no obstáculo, as vezes depois de ter passado do mesmo.

Altura do dinossauro e obstáculos: No começo o dinossauro ficava voando pelo cenário, além dos obstáculos as vezes serem gerados no céu ou embaixo da terra.

Contabilizar os pontos: Definir em que momento o T-rex pontuaria ao passar dos obstáculos, pois ao passar pelos obstáculos estava tendo delay para contabilizá-los.

Erros Cometidos:

Variáveis de controle: Designar variáveis para controlar o personagem/os obstáculos mais de uma vez no código, gerando inconsistências.

Controle de sprites: Adicionar sprites ao código sem antes retirar o fundo brancos das imagens, além de dificuldade para controlar as suas escalas.

Organização do código: Menosprezar os comentários do código, o que acabou causando confusão sobre as funcionalidades de cada uma das linhas e dificultou as resoluções dos problemas encontrados, tendo que procurar linha a linha que parte do código que estava causando-os.

Lições aprendidas

Trabalho em equipe: A boca comunicação e a boa divisão foi essencial para um bom projeto.

Testes contínuos: Testar cada implementação assim que era adicionada ajuda a manter o foco em achar o erro que possa ter acontecido e manter a linha das ideias.

Organização do código: Buscar sempre comentar em que parte do código estamos trabalhando, assim deixando mais fácil a busca por possíveis erros.