**Backlog**

**BioFusion (Versão DEMO):**

Baseado no documento de requisitos do projeto, os itens do backlog incluem:

1. **Gerenciar Menu Principal e Fluxo Inicial (RF01, RF02, RF03):**
   * Implementar a tela de menu com a opção "Novo Jogo", que leva a uma animação inicial e, em seguida, ao mapa principal.
2. **Movimentar Personagem (RF04):**
   * Desenvolver o controle do personagem no mapa 2D, incluindo animações de 4 direções (andar/parado) e a colisão com os obstáculos do cenário.
3. **Iniciar Batalha (RF05):**
   * Criar a funcionalidade de transição da cena de exploração para a cena de batalha quando o jogador colide com um inimigo.
4. **Gerenciar Batalha por Turnos (RF06):**
   * Implementar o sistema de combate por turnos, permitindo ao jogador selecionar ações (Ataque, Habilidade Especial, Item) e ao sistema calcular dano e atualizar o HP na interface.
5. **Evolução Temporária (RF07):**
   * Criar a mecânica de evolução temporária ("Super Forma") que pode ser ativada sob condições específicas durante a batalha.
6. **Finalizar Batalha e Recompensas (RF08, RF09):**
   * Desenvolver as condições de vitória/derrota e a tela de resumo de recompensas (XP, dinheiro, itens) que aparece após uma vitória.
7. **Mensagem Final da Demo (RF10) (Opcional):**
   * Implementar a tela de "Obrigado por jogar", dependendo do tempo disponível.
8. **Estilo Visual (RNF01):**
   * Garantir que todos os assets (sprites, mapas, UI) sigam o estilo 2D pixel art com perspectiva top-down definido para o projeto.
9. **Plataforma de Execução (RNF02):**
   * Assegurar que a build final do protótipo seja funcional e executável na plataforma Windows.

**Planejamento da Sprint (15 dias)**

1. **Itens selecionados para a sprint:**
   * Movimentar Personagem (RF04)
   * Iniciar Batalha (RF05)
   * Gerenciar Batalha por Turnos (RF06) - *Foco no ataque básico e na UI de HP.*
   * Estilo Visual (RNF01) - *Aplicado aos itens acima.*
2. **Meta da Sprint:**
   * Ter um ciclo de gameplay mínimo funcional: o jogador deve conseguir andar pelo mapa, encontrar um inimigo, iniciar uma batalha e trocar ataques básicos até que um dos BioMons seja derrotado. O visual básico do personagem, do BioMon e do mapa deve estar implementado.
3. **Como vamos realizar o trabalho necessário para completar os itens selecionados?**
   * **Dividir as tarefas entre a equipe:**
     + Um desenvolvedor será responsável pela **Movimentação do Personagem** e pela integração das animações (RF04).
     + Outro desenvolvedor trabalhará no **Sistema de Batalha**, incluindo a transição de cena (RF05) e a lógica de turnos e dano básico (RF06).
     + A criação/aquisição e implementação dos **assets visuais** (sprites, tilesets) será uma tarefa contínua, com comunicação diária para garantir que os assets se encaixem nas funcionalidades desenvolvidas.
   * Reuniões rápidas diárias (daily stand-ups) poderão ser realizadas para sincronizar o progresso e identificar bloqueios.
4. **Dependências ou riscos relacionados aos itens escolhidos?**
   * **Assets:** A produção ou aquisição dos sprites e tilesets precisa ser feita no início para não bloquear o desenvolvimento das mecânicas.
   * **Animator:** A configuração do Animator Controller do Unity para as animações de 4 direções pode ser mais complexa do que o esperado e exigir vários ajustes.
   * **Gerenciamento de Estado:** A transição entre a cena do mapa e a da batalha deve ser cuidadosamente gerenciada para que os dados (posição do jogador, estado do inimigo) não se percam ou causem bugs.
5. **O que está claro ou ainda precisamos de mais detalhes?**
   * A maioria dos itens está clara. Podemos precisar de mais detalhes sobre as **fórmulas de cálculo de dano** para o sistema de batalha e a **estrutura exata da UI** (posição das barras de HP, menu de ações, etc.) para garantir que a implementação seja coesa.