

## DIÁRIO DE BORDO

### INSTRUÇÕES PARA O PREENCHIMENTO:

1. O Diário de Bordo é usado para registrar atividades, progressos, ideias e desafios enfrentados em um projeto ou durante a rotina de trabalho. Serve como um registro cronológico e detalhado das operações diárias, facilitando a organização e o acompanhamento das tarefas.
2. Durante o registro das atividades deve-se incluir detalhes como datas, horários, descrições de tarefas, nomes de participantes e observações relevantes. Esta documentação contínua ajuda na avaliação do progresso de projetos ou atividades, permitindo ajustes e melhorias nos processos.
3. Para evidenciar a realização das tarefas, você poderá utilizar a criação de anexos para adicionar anotações, fotos, prints, questionários, entre outros. Crie novas linhas na tabela abaixo, se necessário.

ID	Nome da Atividade	Data de início	Data de término	Responsável pela atividade	Descrição da atividade realizada
1	Desenvolvimento das imagens do fundo do jogo	01/08/2025	15/08/2025	Raphael P. Da Silva	Criação e edição de cenários e telas de fundo para o módulo "Guardiões de Pindorama".
2	Desenho dos personagens do jogo	01/08/2025	20/08/2025	Raphael P. Da Silva	Modelagem e design de personagens
3	Documentos para análise e estudo para Artigo	01/08/2025	20/08/2025	Raphael P. Da Silva	Levantamento de documentos para análise e estudo, para consulta e referenciamento;
4	Banner	01/08/2025	20/08/2025	Raphael P. Da Silva	Estruturação e organização da Imagem que será usada no cartaz no Banner
5	Base de dados do projeto	05/10/2025	15/10/2025	Gilberto S. Satyro	Reavaliação da aderência da base de dados ao projeto.

6	Script de criação dos bancos de dados	05/10/2025	15/10/2025	Gilberto S. Satyro	Construção do script de criação dos bancos
7	Revisão do artigo científico	27/10/2025	28/10/2025	Raphael P. Da Silva & Gilberto S. Satyro	Revisão do artigo para finalização
8	Revisão da API	05/10/2025	15/10/2025	Gilberto S. Satyro	Revisão da API.
9	Questionário aluno	19/09/2025	12/10/2025	Gilberto S. Satyro	Pesquisa de novas questões a serem carregadas no projeto
10	Programação do jogo	19/09/2025	12/10/2025	Gilberto S. Satyro	Auxílio na programação do Jogo
11	Atualização do Artigo	05/10/2025	15/10/2025	Gilberto S. Satyro	Auxílio na atualização do Artigo
12	Ajuste nos Artefatos	15/10/2025	26/10/2025	Renato José Valente	Ajuste no conteúdo dos Artefatos
13	Escrita do artigo científico	19/09/2025	12/10/2025	Renato José Valente	Aplicação das correções apontadas para melhoria do artigo
14	Atualização do logbook	15/10/2025	26/10/2025	Renato José Valente	Atualização das atividades desempenhadas do projeto
15	Criação de novo repositório no GitHub	15/10/2025	26/10/2025	Renato José Valente	Criação e organização do novo repositório do projeto no GitHub
16	Front modulo professor	05/10/2025	15/10/2025	Pedro Xavier da Veiga	Trabalhar no Front do módulo do professor
17	Gravação de tela	05/10/2025	15/10/2025	Pedro Xavier da Veiga	Gravação de tela do módulo do professor para o pitch