

Jump Bounce – Relatório II

Pedro Miguel Odebrecht Nassif

outubro 2019

1 Tarefas Desenvolvidas

1. Foi desenvolvido uma primeira experiência teste, para ser um primeiro motor do projeto. A partir dela, seguiremos com o resto do jogo. Este teste se dá em fazer, a bola pular formando assim uma parábola.

2 Problemas Encontrados

1. Ainda se encontra muito problema na própria programação no "Pygame". A equipe esta um pouco perdida em relação aos códigos padrões. Principalmente na hora de criar simulações por conta própria.
2. Obteve-se problema também, em transformar as variáveis, usadas nas equações, que por sinal não foram executadas com perfeição, na unidade de contagem Pixels usada no display da programação.

3 Próximas Tarefas

1. Será de primeira instancia arrumar a programação anterior e dispor os erros.
2. Será composta um outro código, que por sua vez será composta por fazer a personagem ganhar um impulso para baixo, interrompendo sua parábola.

4 Cronograma do projeto

O projeto foi separado em seis partes. Display, personagens, movimentos, cenário, últimos detalhes e reformas e menu de inicialização. Respectivamente, o tempo dedicado a cada etapa será de,

- movimentos
- cenário
- últimos detalhes

- E ,se necessário, o resto do tempo será dedicado a melhorias do projeto, mas se estiver acabado, teremos duas semanas para um menu de inicialização.

Assim finalizando o projeto. Caso ocorra algum imprevisto, este cronograma tem total liberdade em mudar.