

# Post-mortem

No começo começamos com o pé direito, estávamos animados e com confiança no que iríamos fazer, tanto que conseguimos fazer o design do jogo em poucos dias. Mesmo tendo algumas adversidades no começo conseguimos dar a volta rápido e recuperar o ritmo que tínhamos perdido. No começo o que faltou foi fazer um planeamento como deve ser (com deadlines e objetivos em concreto do que tínhamos para fazer, não apenas uma “lista de tarefas” como fizemos no *Notion*) para nos organizarmos melhor.

Quando chegaram as férias da Páscoa é que as coisas começaram a descambar... O grupo dispersou demasiado, deixaram de responder às mensagens e de fazer o que tinham prometido e planeado fazer o que fez com que o projeto atrasasse imenso, tendo de abandonar imensas ideias que podiam ter sido implementadas.

Depois disso a nossa comunicação começou a piorar e a fazer tudo em cima do joelho o que criava stress no grupo desnecessariamente se tivéssemos feito as coisas com tempo (o que tínhamos, só não que não soubemos aproveitar isso). Devido à desorganização e falta de tempo não conseguimos fazer mais playtest (como tínhamos planeado fazer no começo), a arte ficou para último o que depois se tornou um problema porque tínhamos que estar a fazer mudanças constantes que se podiam ter evitado se já a tivéssemos feito. Mais tarde também acabamos por ir à gamejam EPIC-WE de Óbidos, não que tenha sido uma má experiência (de todo), mas podíamos ter aproveitado essa semana para adiantar trabalho, mas também conseguimos implementar algumas coisas que aprendemos durante a gamejam, portanto digamos que foi uma boa experiência no tempo errado.

Em geral o projeto não correu mal, achamos que conseguimos entregar um projeto solido, com música e arte feita por nós sem termos que depender de outros assets.

Lourenço Rosário - 22402755

Rafael Canhoto - 22401658

Sabrina Silva - 22402895

## **Lista de opiniões:**

### **Negativos/ a melhorar**

- Arte -> fazer antecipadamente
- Geral -> não fazer tudo em cima do joelho
- Reunir mais vezes
- Fazer mais playtest
- Melhor comunicação
- Usar algum tempo das férias para trabalhar
- Ter feito um planeamento como deve ser ou um planeamento de todo
- Organizar melhor o unity na transição de okapi para c#

### **Neutro**

- Ir a gamejam com pouco tempo para melhorar o jogo

### **Positivos/ a manter**

- Desenvolvimento do game design
- Começo do jogo
- Geral -> correu bem