

Lista de Prioridades

Lourenço

1. Melhorar o Tileset para mundo dos vivos e fazer mais variações:
 - 1.1. N° de Tiles – 11;
 - 1.2. Ligação entre tiles de chão e parede;
 - 1.3. Ligação interior de tiles;
 - 1.4. Variação de tiles para a vila, algo mais areoso, gravilha solta;
 - 1.5. Variação de tiles para o cemitério, algo mais compacto, gravilha mais compacta;
2. Fazer Tileset para a estação de comboios:
 - 2.1. N° de tiles – 11;
 - 2.2. Ligação entre tiles de chão e parede;
 - 2.3. Ligação interior de tiles;
 - 2.4. Tiles para a estação de comboios, algo parecido com mármore ou cimento;
3. Fazer o Tileset para o mundo dos mortos:
 - 3.1. N° de Tiles – 11;
 - 3.2. Ligação entre tiles de chão e parede;
 - 3.3. Ligação interior de tiles;
 - 3.4. Tiles para a o mundo dos mortos, cimento;
4. Fazer Tilesset de plataformas e variações:
 - 4.1. N° de tiles – 3;
 - 4.2. Variação de tiles para o mundo dos vivos, caixas com flores ou pedaços de madeira pendurados ao telhado das casas;
 - 4.3. Variação de tiles para o mundo dos mortos, plataformas flutuantes ou caixas com flores ou notas musicais;
5. Música;
 - 5.1. Som da guitarra a tocar;
 - 5.2. Música de fundo;
 - 5.3. Música do menu;
 - 5.4. Som para os botões, notas musicais;

Rafael

1. Fazer os menus para o jogo;
 - 1.1. Fazer background do menu inicial, um cartaz;
 - 1.2. Fazer menu de pop-up para aparecer enquanto se joga, um sapato a “pisar” o ecrã;
2. Fazer os Botões para os menus e respetivas animações;
 - 2.1. Fazer botões para o menu inicial, não sabemos ao certo o que fazer, mas talvez notas musicais;
 - 2.2. Fazer botões para o menu pop-up, não sabemos o que fazer ainda;
3. Melhorar/fazer assets para o jogo;
 - 3.1. Melhorar a tuktuk e ajustar as cores para se enquadrarem no mundo;
 - 3.2. Melhorar os candeeiros, fazer com que se enquadrem melhor nos cenários que temos feitos;
 - 3.3. Fazer algumas variações para o mundo dos mortos (não sei o que ainda);

Sabrina

1. Miguel com guitarra e respetivas animações;
 - 1.1. Fazer o sprite do Miguel com a guitarra;
 - 1.2. Fazer a animação da guitarra a ir para a frente e para trás do player;
 - 1.3. Fazer animação do Miguel a tocar a guitarra;
2. Sistema de particulas;
 - 2.1. Fazer o sistema de particulas como se fosse uma onda de som;
3. Fazer/Melhorar o background;
 - 3.1. Dividir por camadas o background já existente;
 - 3.2. Acabar o background do cemitério;
 - 3.3. Alterar as cores do background;
 - 3.4. Fazer o logo para o jogo;
4. Fazer capa do jogo;
5. Animação dos obstáculos;
 - 5.1. Acabar as animações para os obstáculos;