

Ata 02 | Cronograma

Data da reunião | hora 06/01/2018 | 10 às 12:00 | Local da reunião Padoca

Reunião convocada por	Danilo Vital	Participantes	Danilo Vital
Tipo de reunião	Cronograma - Programação		Arthur Guilarde

TÓPICOS DA AGENDA

Tempo alocado | 2:00 | Tópico da agenda Cronograma | Apresentador Danilo

Definição do cronograma para entrega de programações, banco de dados, imports/testes dos modelos na Unreal e LevelDesign.

Foram definidas as datas que serão utilizadas como marcos para a entrega de cada item.

Itens de ação	Pessoa responsável	Duração
Menu: “Opções” (Créditos e Som) e “Jogar”	Arthur	07/01 a 13/01
Atualização do Cronograma com datas	Danilo	18/12 a 24/12
Banco de Dados: Estrutura e Integração com a Unreal	Arthur/Danilo	14/01 a 20/01
HUB e Controle: Contadores (Distância e Aliens Abatidos), Layout (Conversar com toda equipe) e Controle	Arthur/Joás /Wesley/Danilo	21/01 a 27/01
Cavemman: Import na Unreal, Tempo de Disparo, Posição de Camera, Pulo, Melhorar Animações e Game Over (animação)	Arthur	28/01 a 03/02
NPC_Snake/Spider: Import e teste Snake e Spider	Arthur	04/02 a 10/02
NPC_Alien: Import Alien, Trigger Star, Trigger End (contador, mudança de cenário e LevelDesign) e Blueprints	Arthur	11/02 a 17/03
Level Design	Equipe	18/02 a 03/03
Game Over: Rotina de Game Over e Menu Game Over (Restart e Menu Inicial)	Arthur	04/03 a 10/03

OBSERVAÇÕES:

É necessária uma reunião para definição de Layout do HUD e LevelDesign.