Ata 02 | Cronograma

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

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | Reunião convocada por | Danilo Vital | | Tipo de reunião | Cronograma - Programação | | Participantes | Danilo Vital  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.