**Diário de Bordo**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Ação** | **Concluído?** |
| 09/04/20 | Corte de Sprites: Woodcutter (run,jump,attack123,death,walk,hurt,Ilde,climb,craft) | Sim |
| 09/04/20 | Animações: Woodcutter  (run,jump,walk,death,Ilde) | Sim |
| 09/04 | Criado Script comentado do Player  Iniciado mecânicas de movimentação no Script Player. Iniciado máquina de estados e criado parâmetros de controle para Idle e run. | Não |
| 10/04 | Criado Colliders do player e Tiles, Implementado Level inicial para teste, criado mecânica inicial de pulo, configurado Tilemap e escalonamento inicial de personagem/tile/câmera. Esboço do primeiro inimigo | Sim/Não |
| 11/04 | Interado sobre a mecânica de pulo, alterado coliders do player e testado método de detecção,Criado game manager, criado esboço de inimigo com prefabs, feito alterações nas transitions das aminações. | Sim/Não |
| 11/04 | Elaborado discussão sorbe level design e elaboração da primeira parte, dentro do MVP do jogo | Sim |
| 12/04 | Alterado Script do Pulo, Alterado Script de controle de animação e Transitions da Aminação. | Sim/Não |
| 12/04 | Realizado o controle de câmera, centralizado no personagem e com detecção de borda | sim |
| 13/04 | Implementação da interface de cartas/texto, ação do jogador de pegar as cartas, decomposição do código player em 2. Adição de áudio para o pulo. | SIM |
| 14/04 | **Vanderson** – Implementação da tela de pause **(Sem inventário)** e tela inicial. Obs: não foi verificado que as imagens dos botões possuem direitos autorais | SIM |
| 15/04 | **Vanderson** – Implementação da morte do herói, a partir da queda (incompleta) e da mecânica de pulo (incompleta) | sim |
| 18/04 | **Anderson** – implementado level design esboçado, melhorado animações do runner e do shooter, sem implementação de tiro. | não |
| 20/04 | **Vanderson** – melhorado sistema de morte do herói e implementado mecânica de tiro pelo shooter | não |
| 21/04 | A**nderson** – conclusão da implementação de abaixar do personagem; atirador concluído; adicionado morte pelo runner (caso ele encoste) | Sim |
| 22/04 | **Vanderson** – Inserido textos da narrativa do jogo, melhorado sistema de adicionar cartas, esboço do último level; | Sim |
| 23 e 24 | **Vanderson/Anderson –** Concluído montagem do level, distribuído as cartas no cenário. | SIM |
| 25/04 | **Vanderson –** concluído sistema de fim de jogo e montado a primeira build | SIM |
| 26 e 27/04 | **Anderson –** melhorado sistema de colisão do jogador. | SIM |
| 28/04 | **Anderson** – resolvido bugs das animações de personagens e inimigos. | Sim |
| 29/04 | **Vanderson –** Montado página no Itchio e disponibilizado jogo para testes | SIM |
| 30/04 | **Vanderson/Anderson** - Concluído bugs de fim de jogo, resolvido problema da câmera, cartas, montado build e entregado o jogo | SIM |
| 07/05 | **Vanderson/Anderson –** realizado reunião de fechamento do projeto para JAM, discutido pontos positivos/negativos e futuras perspectivas |  |

**Cronograma**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarefa/dia** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** |  | **21** | **22** | **23** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Desenvolver Tela e sistema de Colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Teste do jogo **(MVP)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sistema de interface/Pause. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Implementar áudio |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Teste |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Finalização e Polimento |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Obs.1:** caso haja necessidade, haverá mais 3 dias antes do prazo máximo de entrega;

**Obs.2:** em azul estão partes do projeto que já foram adiantadas.

**Obs.3:** Em azul escuro estão as partes concluídas.

**Atualização de cronograma:**

1. Sistema de colisão só foi resolvido no dia 28/04, não chegando à um resultado que esperávamos, ainda que funcional;
2. Sistema de fim de jogo só foi concluído no dia 27/04;
3. Testes realizados no dia 29/04 e 30/04, data de entrega do projeto.