**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 | SimNão |
| 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. | SimNão |
| 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. | SimNão |
| 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) | não |

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

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