

Documentação do OrganiZer

v0.5.2

Obrigado por ajudar a testar o **OrganiZer**!

Essa ferramenta faz parte do meu TG (trabalho de graduação), destinada a avaliar o quão úteis ferramentas de produtividade integradas em motores de games podem ser para um desenvolvedor. Para atingir esse objetivo, seu feedback é muito importante. Um Formulário do Google estará disponível até 06 de junho com apenas algumas perguntas sobre sua experiência com o **OrganiZer**. Se você tiver tempo, por favor, certifique-se de [preencher o formulário](#) antes que ele expire!

O **OrganiZer** é composto por 4 funcionalidades principais que são explicadas com mais detalhe nas páginas seguintes:

- Uma guia “Quadro de Tarefas” para suas necessidades de Kanban/Scrum
- Uma guia “Pipelines” para registrar as etapas que você precisa repetir durante o fluxo de trabalho
- Uma guia “Pomodoro” para controlar seu fluxo de trabalho/descanso
- Uma guia “Anotações” para guardar coisas importantes que você precisará lembrar mais tarde

Você pode começar a usar o **OrganiZer** abrindo a ferramenta em “Tools > OrganiZer”.

Lembre-se: a interface desta ferramenta foi projetada para ser usada como uma janela flutuante ou encaixada no mesmo espaço que as guias *Scene* e *Game* no layout de interface do usuário padrão do Unity. Por ora não há suporte para ancoragem em outros espaços.

Quadro de Tarefas

Esse recurso funciona em grande parte como o esperado: você pode criar e nomear colunas e, em seguida, criar e gerenciar tarefas organizadas dentro das colunas. Ele foi projetado para funcionar como um quadro Kanban ou Scrum.

Recursos:

- Atualmente, as colunas só podem ser movidas editando seu índice (começando em 0), mas você pode arrastar e soltar tarefas livremente ao clicar na barra mais escura na parte superior delas para movê-las de uma coluna para outra e reorganizá-las dentro de uma coluna.
- Aproximar o cursor do mouse das bordas da janela move a barra de rolagem na mesma direção, tanto enquanto você está arrastando uma tarefa quanto não.
- Ao editar uma tarefa, você pode digitar uma descrição e observação sobre ela.

Recursos planejados:

- Em breve, as tarefas também terão um espaço para uma lista de etapas a serem concluídas no estilo caixa de seleção. Eu tive que cortar esse recurso dos meus planos temporariamente para entregar a ferramenta para testes no prazo.
- Atribuir *tags* (coloridas) a tarefas.

Bugs/problemas/limitações conhecidos:

- O quadro de tarefas atualmente só funciona para o indivíduo. Ainda estou investigando maneiras de tornar o quadro compartilhável entre a equipe de desenvolvimento, mas devido à maneira como o sistema de salvamento atual funciona e a natureza "não em tempo real" dos repositórios Git, atualmente parece que isso não é uma possibilidade.
- A GUI do Unity é atualizada apenas se houver atividade do usuário dentro dela. Para o quadro de tarefas, isso significa que manter o cursor do mouse parado próximo às bordas da janela não moverá a barra de rolagem. Por favor, note que você precisa manter o cursor se movendo perto da borda pelo tempo que quiser rolar dessa maneira. Não encontrei uma maneira de contornar isso e estou começando a pensar que também não é possível.

Pipelines

Esse recurso é um espaço no qual você pode anotar as etapas que precisa repetir muitas vezes durante o trabalho. Como exemplo, você pode voltar aqui para ter certeza de não esquecer de alterar todas as configurações relevantes de um *asset* toda vez que adicionar um novo ao seu projeto.

Recursos:

- Você pode clicar no título ou no corpo de uma coluna para editar a pipeline.
- Aproximar o cursor do mouse das bordas da janela move a barra de rolagem nessa direção para facilitar a navegação.

Recursos planejados:

- Embora baixo na lista de prioridades, eu quero mudar um pouco a interface para que cada passo da lista seja adicionado como uma linha separada, em vez da única e grande área de texto que é agora.

Bugs/problemas/limitações conhecidos:

- Nenhum.

Pomodoro Timer

Manter a cabeça fresca e descansada é importante para manter sua produtividade alta. Este recurso oferece uma ferramenta para ajudá-lo a gerenciar descansos rápidos entre sessões de trabalho curtas, conforme a técnica Pomodoro.

Recursos:

- Embora a proporção de trabalho/descanso de 25/5 minutos seja o padrão para esta técnica, você pode personalizar suas próprias sessões para melhor se adequar ao seu fluxo individual.
- Quando terminar, o cronômetro exibe um alerta para que você saiba que o tempo acabou.

Recursos planejados:

- Nenhum.

Bugs/problemas/limitações conhecidos:

- Embora o alerta de tempo limite funcione, ele tem algumas limitações. Como a GUI do Unity é atualizada apenas se houver atividade do usuário dentro dela, o cronômetro pode parecer travado enquanto você está trabalhando em outra janela/guia flutuante no Unity. Mas nos bastidores, o cronômetro ainda está funcionando corretamente e será atualizado quando você passar o mouse sobre a ferramenta.
- Pela mesma razão, infelizmente não há alertas quando o tempo acaba enquanto sua tela está focada em outra janela/software. Ele ainda aparecerá quando você voltar para o Unity.
- O cronômetro também é anexado a um *Game Object* criado na hierarquia. O foco na guia *Scene* ou na hierarquia deve sempre atualizar o cronômetro para mostrar o alerta quando terminar.

Anotações

Para a maioria das outras necessidades que os outros recursos não suprem, o recurso de Anotações pode ser usado para anotar qualquer coisa que você precise lembrar ou fazer mais tarde. No momento, ele funciona de forma idêntica ao recurso de Pipelines.

Recursos:

- Você pode clicar no título ou no corpo de uma coluna para editar a anotação.
- Aproximar o cursor do mouse das bordas da janela move a barra de rolagem nessa direção para facilitar a navegação.

Recursos planejados:

- Nenhum.

Bugs/problemas/limitações conhecidos:

- Nenhum.

Outras observações

- No momento, todos os dados no **OrganiZer** são salvos e carregados nas Preferências do Editor. Por favor, tome cuidado extra para não perder/limpar todas as preferências. Existem planos para incluir um recurso de backup na forma de um arquivo salvo.
- Devido à forma como o sistema *unsavedChanges* integrado do Unity funciona, tive que fazer uma adaptação em como ele lida com os campos obrigatórios. Caso você tente salvar uma tarefa sem preencher seu nome, por exemplo, a janela será fechada, mostrará um pop-up de aviso e a janela reabrirá. Isso é estranho, mas intencional. O mesmo é válido ao editar todos os outros recursos.
- Esta ferramenta foi projetada para poder ser traduzida para outros idiomas. No momento isso não é uma prioridade, e pode até não receber qualquer idioma além do inglês, exceto talvez para o português do Brasil, a menos que eu tenha ajuda voluntária e/ou o **OrganiZer** e a tradução valham o investimento.
- Durante esta fase de testes, o **OrganiZer** continuará sendo uma ferramenta gratuita, assim como será por um tempo quando for finalizado e publicado na *Unity Asset Store*. Depois disso, adicionarei uma etiqueta de preço, mas aqueles que o obtiveram gratuitamente na UAS poderão mantê-lo. Portanto, se você gosta do **OrganiZer**, fique de olho nas notícias e atualizações da ferramenta.
- Caso essa ferramenta valha o investimento, após minha graduação pretendo ter uma versão independente do **OrganiZer** para ser baixada junto com esta ferramenta integrada na versão 2.0. Ela também será construída com o Unity e usará os mesmos dados salvos para que todos possam usar uma ou ambas as versões conforme acharem conveniente.
- Isso é tudo. Obrigado novamente por levar o **OrganiZer** para um test-drive! :)

Contato

Sinta-se à vontade para entrar em contato comigo através do meu e-mail (luizh_pc@hotmail.com) se estiver procurando por suporte ou para dar feedback. Você também pode me encontrar no Discord (Zeke Lionhart#0740), o que provavelmente resultará em respostas mais rápidas.