

The logo for STARFORCE, featuring the word in a bold, italicized, sans-serif font. The letter 'A' is replaced by a stylized rocket ship icon pointing upwards.

## ***Feedback Reuniões***

***Grupo 10***

***Programação Orientada Objeto***

***Prof. Carlos Veríssimo***

## ***Mês 1***

*Tivemos alguns problemas no começo, mas com o passar do tempo, nós conseguimos designar cada tarefa e ação para cada integrante. Entre a 1° e a 2° reunião, tivemos problemas para criar a definição base do projeto, já na 3° reunião, concluímos a definição do projeto e demos o pontapé inicial.*

*O tema decidido foi um jogo arcade, baseado em Space Invaders. Inicialmente, a ideia era criar um jogo com mais dimensões e mapas, mas, devido ao tempo limitado, decidimos criar um jogo mais simples e polido, garantindo os requisitos da POO.*

### ***Tarefas Designadas***

***# QA e Gerente de projeto: Matheus Rodrigues***

***# Desenvolvedor Game Design: Lana Ribeiro***

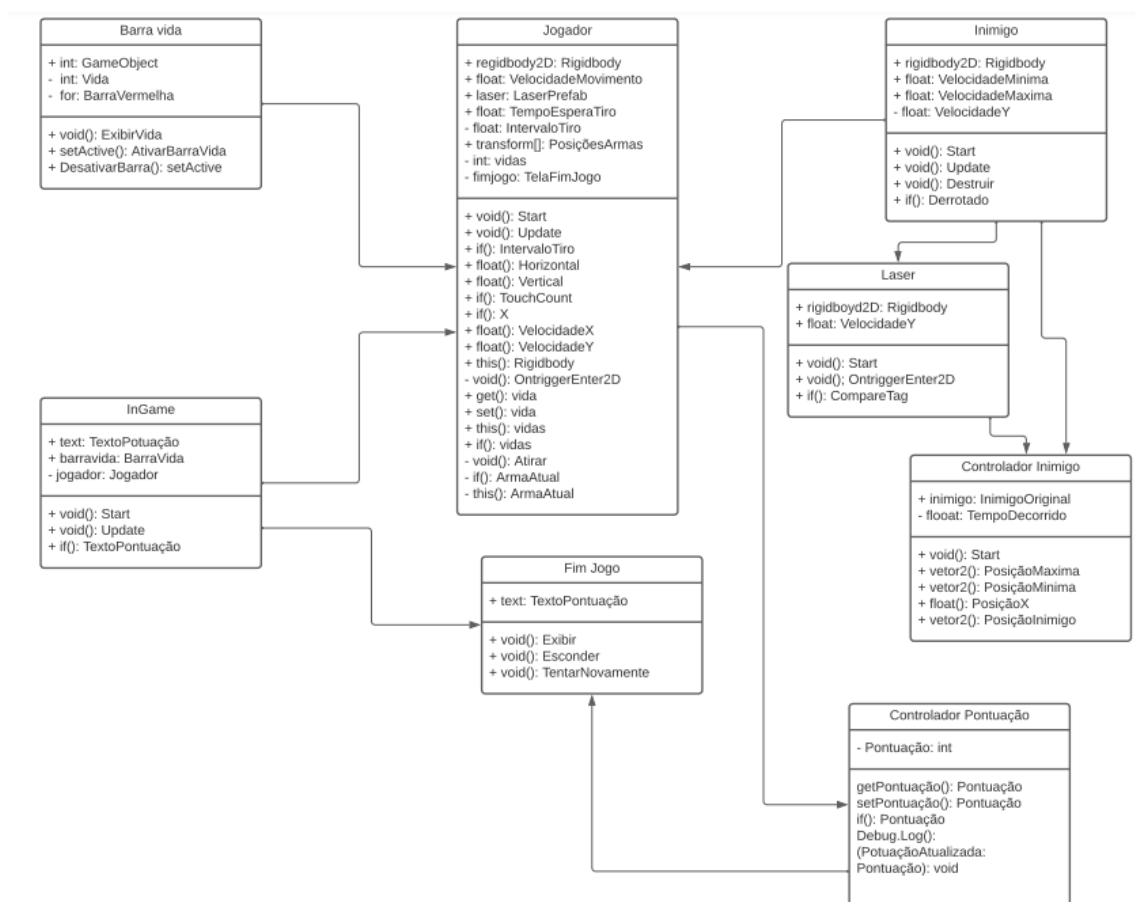
***# DBA: Rodrigo Souza e Álvaro Richard***

***# Arquitetos de Software: Lana Ribeiro e Rodrigo Souza***

***# Desenvolvedores Back-end: Rodrigo Souza e Álvaro Richard***

## Mês 2

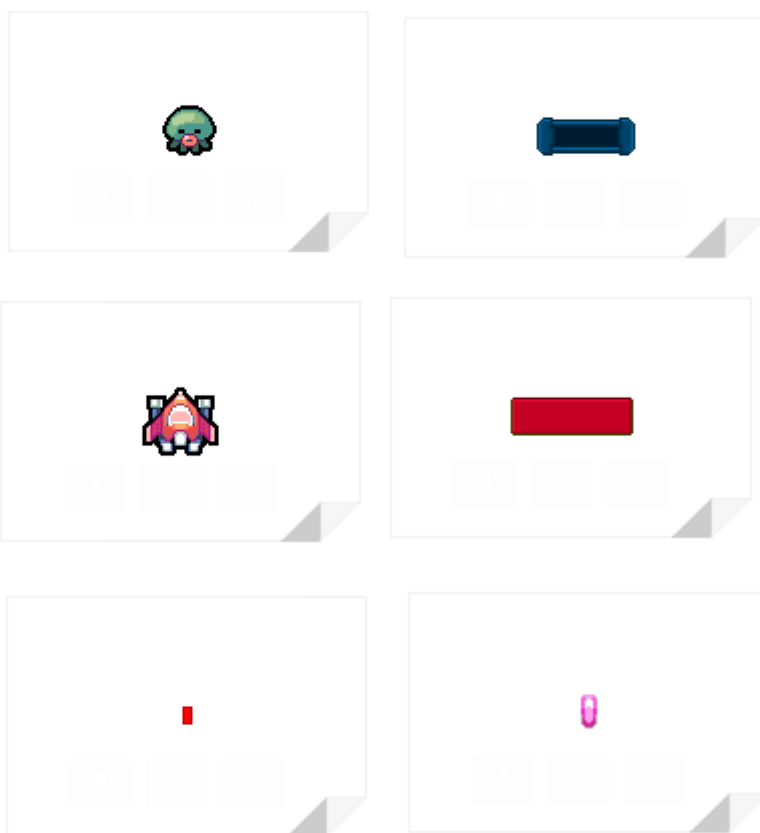
*O Jogo teve sua primeira beta executável no início do mês de março. Os primeiros frames foram lançados na última semana de fevereiro, assim como a primeira UML do projeto “STAR FORCE”, que está documentada a seguir:*



## **2º Mês – Continuação**

*Os primeiros frames/Imagens foram criados, mostrando como é bem detalhado o nosso desenvolvimento. Os frames a seguir são da primeira beta do jogo. Tais frames estão sendo atualizados constantemente.*

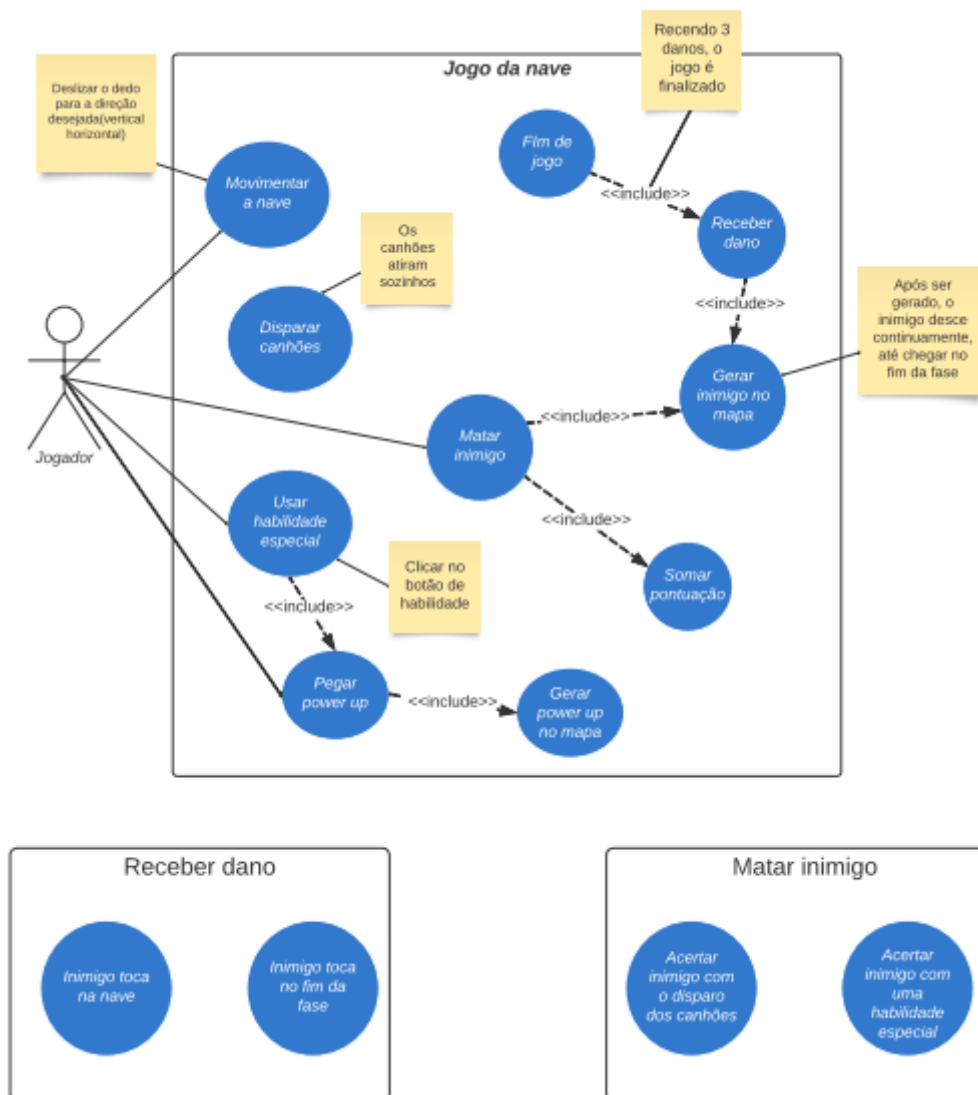
### *Frames*



### Mês 3

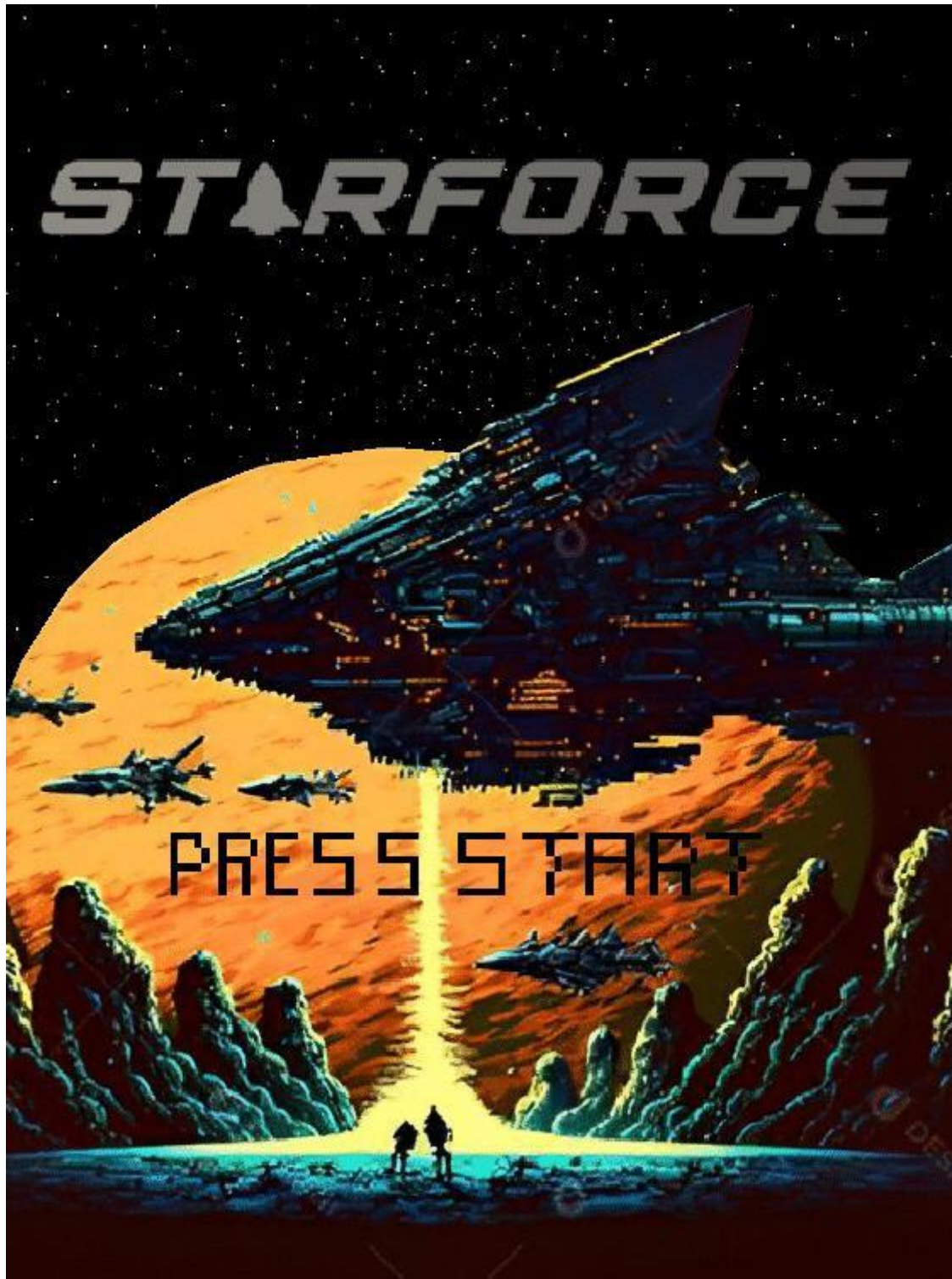
As funcionalidades foram decididas, culminando na elaboração de um GDD(Game Design Document) e na criação de um diagrama de caso de uso. Partindo do diagrama, o protótipo evoluiu.

#### Caso de uso



### **3° Mês – Continuação**

*Outros frames e telas foram adicionados no jogo, melhorando a experiência do jogador. Nova tela de start a seguir:*



***Reta final***

*Gestor de projetos: Matheus Rodrigues*

*O diagrama de classes foi atualizado e o desenvolvimento se encontrava em sua fase final. As tarefas dessa fase foram focalizadas no alinhamento da documentação e, principalmente, na resolução de bugs e desenvolvimento das funcionalidades finais.*

### *Jogo executando*

