

Documento de Recursos

Recursos Humanos:

Como temos uma equipe pequena, todos os membros irão exercer um pouco de cada papel, mas em linhas gerais temos:

- Arthur: Coordenador e Desenvolvedor
- Yagho: Desenvolvedor e Responsável pelo BackEnd
- Gabriel: Desenvolvedor e Responsável pelo FrontEnd

Recursos de Hardware:

Serão utilizados os computadores pessoais de cada integrante do grupo para o desenvolvimento do projeto, celulares serão utilizados para facilitar a comunicação.

Seguem os detalhes de cada máquina:

- Máquina 1: Processador Intel(R) Core(™) i5-10400F CPU @ 2.90GHz, Memória instalada (RAM) 16,0 GB, Placa de vídeo NVIDIA GeForce GTX 1060 6GB
- Máquina 2: Processador AMD Ryzen 5 3600 3.60 GHz, Memória instalada (RAM) 16,0 GB, Placa de vídeo AMD RX 580 8 GB, SSD 500 GB
- Máquina 3: Processador Intel(R) Core(™) i3-9100F CPU @ 3.60GHz, Memória instalada(RAM) 8 GB, Placa de vídeo AMD RX 570 XFX RS XXX 8GB

Seguem os detalhes dos celulares:

- Iphone XR
- Iphone 7
- Lenovo Vibe K5

Recursos de Software:

Todos os integrantes utilizam Windows 10 como sistema operacional, mas temos a possibilidade de utilizar uma máquina virtual para Linux. Para a elaboração do código utilizaremos o editor de texto VsCode, utilizando também extensões disponibilizadas na plataforma. O controle de versão será feito pelo GitHub e a

gerência de projetos será feita no Trello. A linguagem escolhida foi Javascript, devido à grande quantidade de bibliotecas disponíveis e conteúdo, na atualidade. A biblioteca escolhida foi a MelonJs, mas devido à complexidade do projeto, ainda consideramos uma mudança de biblioteca. O banco de dados será o Helltime database do Firebase. Os aplicativos Tiled e TexturePack serão utilizados para editar os sprites e o mapa.