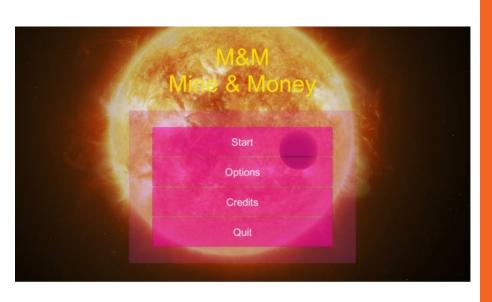
Mine&Money

Arthur Zachow Coelho - 00277951

Resumo



Gênero:

RTS de economia

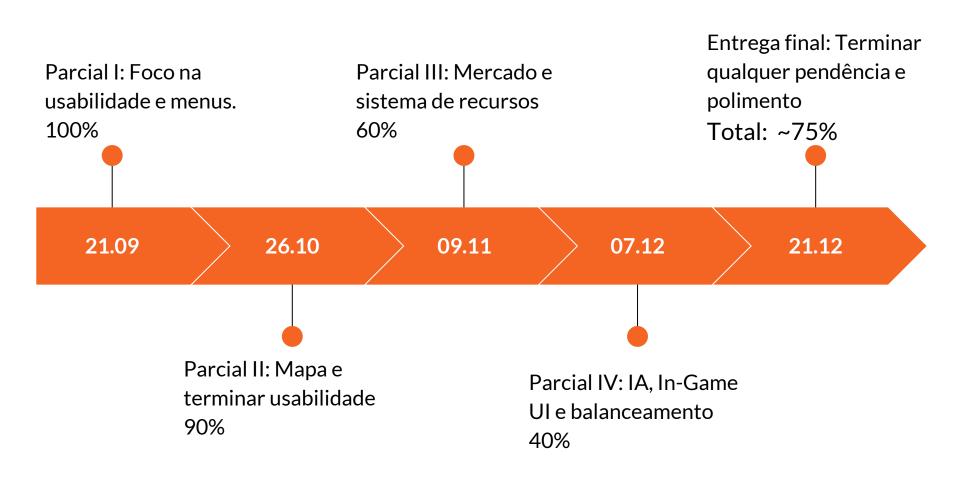
Estado final:

- 75% Completo
- Ver. Alpha

Resultado:

Ótima base para futuramente aprimorar a ideia.

Cronograma



O que deu certo

Pontos de destaque

Sistema de mapas:

 A implementação facilita alterar e criar mais conteúdo e mapas.

Gridmap:

Sistema eficiente e bem responsivo.

Aprendizados

Processo de construção de um jogo:

- Aproveitar o máximo o possível as coisas já prontas.
- O processo demanda tempo e não necessariamente precisa ser completo.

UX:

 Mais importante ter uma coisa que é bonita e bem organizada do que eficiente e bem implementada.

O que (não) deu certo

Pontos de cuidado

Escopo:

- Escopo muito ambicioso e grande.
- (Cada projeto pode ser usado para aprender uma coisa só)

Gerenciar o tempo

 É difícil fazer um jogo completo sozinho enquanto se tem mais atividades.

Próximos passos...

Melhorar a estética do jogo

Um jogo bonito não pode ser ruim, não é?

Implementar bots

Uma pessoa sozinha não se diverte (nesse jogo).

Polir o jogo

Balanceamento e principalmente foco na UX.