
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

Parcial I: Foco na
usabilidade e menus.
100%

Parcial III: Mercado e
sistema de recursos
60%

Entrega final: Terminar
qualquer pendência e
polimento
Total: ~75%

21.09

26.10

09.11

07.12

21.12

Parcial II: Mapa e
terminar usabilidade
90%

Parcial IV: IA, In-Game
UI e balanceamento
40%

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.
