



RELATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO

NOME: Nathalli Vitória Esmerio

RA:23620

NOME: Rafaela Ferreira Dos Santos

RA:23538

Cronograma de sprints

- **Sprint 1:** Desenvolvimento inicial do protótipo de navegação e pontos de interesse.
 - ✓ Semana 1-2: Desenvolvimento do protótipo.
 - ✓ Semana 3: Entrega e revisão do protótipo.
- **Sprint 2:** Implementação do jogo 2D de exploração.
 - ✓ Semana 4-5: Desenvolvimento do jogo 2D.
 - Semana 6: Entrega e revisão do jogo 2D. (em andamento)
- **Sprint 3:** Integração de informações educativas no jogo.
 - Semana 7-8: Implementação das informações educativas. (em andamento)
 - Semana 9: Entrega e revisão da integração. (em andamento)
- **Sprint 4:** Ajustes e melhorias no jogo e na interface do usuário.
 - ✓ Semana 10-11: Ajustes e melhorias.
 - Semana 12: Entrega e revisão dos ajustes. (em andamento)
- **Sprint 5:** Testes finais e preparação para o lançamento oficial.

Semana 13-14: Testes finais e correções de bugs.

Semana 15: Preparação para o lançamento.
- **Sprint 6:** Lançamento oficial.

Semana 16: Lançamento oficial.
- Teremos duas semanas livres para possíveis imprevistos e correções de erros .



1. Planejamento das Sprints

Sprint	Semanas	Entregável	
00	02	Definição de Grupos e Temas	✓
1	03	Preenchimento do Plano de Projeto	✓
2	03	Aprendizado sobre os recursos (em andamento)	
2	03	Definição da arquitetura do projeto	✓
2	03	Desenvolvimento das funcionalidades de Cadastro (Retirado)	
3	03	Desenvolvimento das funcionalidades de Autenticação (Retirado)	
3	02	Desenvolvimento das funcionalidades de Perfil do Usuário (Retirado)	
3	02	Desenvolvimento das funcionalidades de Navegação Básica	✓
3	02	Desenvolvimento das funcionalidades de Realidade Aumentada (Parte 1) (em andamento)	
4	02	Desenvolvimento das funcionalidades de Realidade Aumentada (Parte 2) (em andamento)	
4	02	Desenvolvimento das funcionalidades de Integração de Informações Educacionais (em andamento)	
4	02	Desenvolvimento das funcionalidades de Integração do Mapa 2D (em andamento)	
4	02	Desenvolvimento das funcionalidades de Integração do Jogo 2D (em andamento)	
5	02	Expansão dos Pontos de Interesse e Finalização do Sistema de Navegação	
5	02	Testes Finais e Correções de Bugs	
5	01	Preparação para o Lançamento Oficial	
6	01	Lançamento Oficial com Funcionalidades Completas	
6	01	Avaliação pós-lançamento e Feedback	
6	01	Encerramento do Projeto e Lições Aprendidas	



DEFINIÇÕES

Desenvolver uma aplicação 2D com pontos de interesse usando HTML5 Canvas e realidade aumentada.

1. Planejamento e Design

- **Conceito do Jogo:** Defina o conceito do seu jogo. Que tipo de jogo 2D você quer criar? Pense na mecânica do jogo, na história, nos personagens, etc.
- **Pontos de Interesse:** Identifique quais serão os pontos de interesse no seu jogo. Eles podem ser locais importantes, itens colecionáveis, ou áreas de desafio.

- Biblioteca, laboratórios, bandeco e salão nobre.

2. Configuração do Ambiente de Desenvolvimento

- **HTML5 Canvas:** Área de renderização do jogo.
- **JavaScript:** Código em JavaScript para controlar a lógica do jogo e desenhar elementos na tela.

3. Desenvolvimento do Jogo

- **Renderização Inicial:** Comece desenhando a cena inicial do jogo no Canvas, incluindo o cenário, personagens e objetos estáticos.
- **Controles do Jogador:** Implemente a movimentação e interação do jogador com o teclado ou outros dispositivos de entrada.
- **Pontos de Interesse:** Adicione os pontos de interesse ao jogo. Eles podem ser representados por objetos interativos ou ícones especiais na tela.
- **Lógica do Jogo:** Desenvolva a lógica do jogo, incluindo colisões, detecção de pontos de interesse, pontuação, etc.
- **Feedback Visual e Sonoro:** Adicione feedback visual e sonoro para indicar quando o jogador interage com os pontos de interesse ou alcança objetivos.

4. Testes e Iterações

- **Teste de Jogabilidade:** Teste o jogo para garantir que todas as mecânicas funcionem conforme o esperado e que os pontos de interesse sejam alcançáveis e interativos.
- **Ajustes e Melhorias:** Faça ajustes com base nos testes e feedback recebido. Isso pode incluir ajustes na dificuldade, na posição dos pontos de interesse, ou na aparência visual do jogo.

5. Polimento e Finalização

- **Gráficos e Áudio:** Melhore os gráficos e adicione efeitos sonoros e música de fundo para tornar o jogo mais imersivo.
- **Otimização:** Otimize o desempenho do jogo, especialmente se estiver enfrentando problemas de lentidão ou travamento.
- **Correção de Bugs:** Corrija quaisquer bugs ou problemas restantes.



6. Apresentação e Documentação

- **Apresentação do Jogo:** Prepare uma versão final do seu jogo para apresentar como parte do seu TCC.
- **Documentação:** Documente o processo de desenvolvimento do jogo, incluindo os desafios enfrentados, decisões de design e código-fonte.

Exemplos de Pontos de Interesse em Jogos 2D

- **Itens Colecionáveis:** Moedas, estrelas, chaves, entre outros.
- **Objetos Interativos:** Portas, alavancas, interruptores, entre outros.
- **Áreas de Desafio:** Plataformas móveis, obstáculos, quebra-cabeças, entre outros.