COMA - Rebirth

sprite_emily.png

What to DO

|  |  |
| --- | --- |
| UNDONE | O que não foi feito! |
| DOING | O que esta sendo feito! |
| DONE | O que foi feito! |
| WAITING | O que está aguardando uma funcionalidade anterior para ser feito. |

*Favor entender legenda e utilizar padrão de prazos com datas para cada atividade no Mantis após atualização do WTD.*

Guilherme Ghizoni

- Aprender Construct - DOING

- Aprimorar trabalho dentro do prototipo - Undone

- Ideias - Undone

- Estudar Java Script - Undone

- Aprender a utilizar o Mantis - Undone

- Realizar pesquisa para atribuir conceitos do LvL Design na programação - Undone

- Atribuir esse relatorio ao Mantis - Undone

Kaio Ricardo

- Estudar conceitos do LvL Design e aprimorar prototipagem - Done  
*Material utilizado:*[*http://www.hobbygamedev.com/articles/vol5/level-design-concepts/*](http://www.hobbygamedev.com/articles/vol5/level-design-concepts/)

[*http://www.critical-distance.com/2013/10/02/the-art-of-level-design-analysis/*](http://www.critical-distance.com/2013/10/02/the-art-of-level-design-analysis/)[*http://www.worldofleveldesign.com/categories/level\_design\_tutorials/how-to-plan-level-designs-game-environments-workflow.php*](http://www.worldofleveldesign.com/categories/level_design_tutorials/how-to-plan-level-designs-game-environments-workflow.php)

- Criar relatorio de modificações gerais - Done  
*Relatório de todas as versões commitadas até então já estão disponíveis, incluindo branch*

*Changelog disponível no rodapé de cada versão do itch, e em breve no github*

- Estabelecer prototipo final b1.0 e documentar features para b2.0 - Waiting

*Necessário antes fazer um levantamento do material e mão de obra necessário, incluindo a programação e prototipação de mecânicas, e até license original de software já que o construct2 free possui diversas limitações que em sua maioria já foram atingidas (Limite de 4 layers, limite de 100 eventos, entre outros)*

- Criação de arte final para prototipo b1.0 - Waiting

*Aguardando conclusão do protótipo*

- Organizar planilha para facilitar organização e distribuição das tarefas de forma mais limpa que um .docx - Done  
*Favor avaliar e por em prática caso atenda os padrões do projeto*[*http://bit.ly/1fpPFbT*](http://bit.ly/1fpPFbT)

- Preparar quantidade maior de assets para trabalhar com spritesheet - Doing

- Prototipar walking cycle da personagem principal em diferentes maneiras - Doing  
[*http://3.bp.blogspot.com/\_ipwlw7\_FIlk/TNGxcBBBKhI/AAAAAAAAABI/sv35\_zpucr4/s1600/WalkCycle\_Side.jpg*](http://3.bp.blogspot.com/_ipwlw7_FIlk/TNGxcBBBKhI/AAAAAAAAABI/sv35_zpucr4/s1600/WalkCycle_Side.jpg)

*Possível incluir esqueleto com bonetool do flash para maior fluidez, assim como animação frame por frame ou modelagem 3d low-poly (cel shading)*

Cedrik Rocha

- Criação do GDD - Doing

- Criação do LVL Design e relatorios - Doing

- Historia\* - Doing

- Referencias\* - Doing

- Material de apoio - Doing

- Gamificação\* - Doing

- Puzzle\* - Doing

- Input sound\* - Doing

- PMBOK - Doing

- Construct - Doing

\* Faz parte integral do GDD mas possui ligação exterior.