Carolina Batista Monteiro 167772

Elen Beatriz da Costa Rosário 215254

Juliana Penariol Gomes da Silva 219426

Como inovação para o jogo, o grupo adicionou um botão de pulo, que é usado próximo à linha de chegada, que está localizada acima da linha do chão, protegida por dois blocos vermelhos visíveis, um acima e outro abaixo, formando uma parede “proibida” e um bloco vermelho invisível, logo no final da rampa. Assim, o jogador só ganha o jogo se ele pular em um tempo preciso, visto que se demorar demais ele bate no cubo invisível, e acertar a linha de chegada no alto. Ao ganhar o jogo, além do cubo “jogador” brilhar, o tempo do jogo é congelado, sinalizando o fim da partida, em um efeito parecido com a pausa que ocorre quando perde o jogo.

A dificuldade encontrada logo de início foi comunicativa, como dividir o papel de cada integrante e manter todas informadas das atualizações em tempo real, o que foi solucionado com o uso do Unity Teams, que possibilita atualização na nuvem das edições feitas. A separação de papeis foi voluntária e orgânica, respeitando os limites de cada participante, sendo estes técnicos ou por preferência em determinada atividade, dessa forma, Carolina se encarregou dos códigos em C#, trazendo a novidade do pulo implementada, e a organização espacial ficou dividida entre Elen e Juliana, sendo a última mais responsável por pequenos ajustes finais e a implementação da parede da linha de chegada, por ter tido problemas com seu computador para usar o programa na maioria das vezes.

Durante o desenvolvimento do jogo, tivemos dificuldade com a sincronização do jogo (visto que, mesmo que todas usassem a versão de 2019 da Unity, uma das integrantes estava com uma atualização diferente, que dificultou um pouco neste quesito) e também na programação em C#, por ser uma linguagem nova que temos que aprender. Tanto em relação ao código, quanto em erros pontuais que surgiram durante os testes – como, por exemplo, o cubo jogador ignorar as barreiras e sair do espaço designado do jogo se aplicada muita força a ele, ou a câmera acompanhar o cubo enquanto ele gira descontroladamente ao sair dos limites, causando um giro de 180º em toda a cena – foram resolvidos com pesquisas em fontes paralelas às oferecidas em aula, isto porque não encontramos nas explicações soluções que realmente funcionassem em nossa simulação, assim, recorremos a vídeos e manuais online que trouxessem abordagens diferentes.