

no Unity. Para realizar algumas operações inexistentes no *Affinity Designer*, foi utilizado o *Adobe Illustrator*, que é da mesma categoria do *Affinity*. Em alguns momentos foi necessário o uso do Adobe Photoshop CC para redimensionamento de imagens, tamanho de arquivos e outros.

Para versionamento e colaboração do projeto foi utilizado o *GitHub*, que possui versão gratuita para estudante. O *GitHub* é um sistema de controle de versão para software baseado na web, podendo ser manipulado via terminal. O mesmo consiste em repositórios, onde são armazenadas as informações atualizadas de cada projeto. Através de um *link*, qualquer usuário (ou uma equipe) pode baixar, colaborar, atualizar, enviar novas atualizações sem depender de trabalho extra. Isso tudo torna o *GitHub* totalmente flexível.

Para armazenar todas as atividades a serem feitas, foi utilizado o *Trello*, que é uma ferramenta colaborativa de tarefas com versão grátis e paga. Como a versão grátis do Trello é suficiente para listar os requisitos do jogo, as atividades foram divididas em cartões (*Cards*) e listas (*Lists*). Na Figura 2, é mostrado o *Lists* contendo tarefas para um dia (*Doing*) e divisões entre diferentes áreas (Desenhos, Animação, Programação, Testes e Erros etc), marcando a *Sprint* em questão, sendo que terá um *List* contendo o total de *Sprints* do jogo. Na Figura 25 (ver Capítulo 8), está contida a lista completa de atividades.

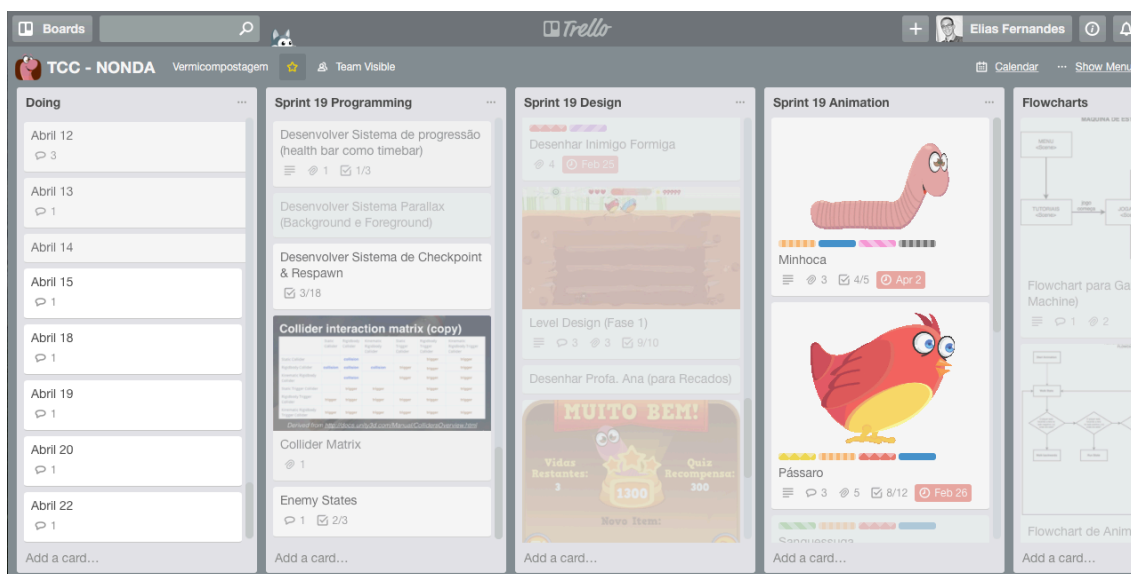


Figura 2 - Estrutura do Trello usando Scrum Solo