

| | | | | | | | | | |
|--|---------|--|------|--|---|--|--|--|-------------------------|
| | RA 1 | | RA 2 | | Estimativa horas trabalhadas esta semana | | Estimativa: linhas de código escritas esta semana | | Número Quadro Kanban |
| | 2459116 | | - - | | 2 | | -- | | 3 |

| | |
|-----------------|---------------|
| Nome do Projeto | Gravity Drift |
|-----------------|---------------|

| A fazer próxima semana | Em execução esta semana | Finalizado |
|--|--|---|
| 19 Concluir Fase 3. 20 Adicionar lógica de jogo (vitória/derrota, feedback na tela, opção de reinício/voltar ao menu). 21 Revisar colisões | 18 Script da Zona Gravitacional: lógica de detecção por cena (Jogador/Nave/Projétil), aplicação de multiplicadores (velocidade, gravidade, pulo/cadência/recarga), e restauração de estados ao sair da área. | 16 Estrutura da Zona Gravitacional implementada (Area2D + CollisionShape2D, sprite/visuais, posicionamento e Z-order). 17 Fase 2 finalizada. |