

Nome do Jogo: Tower Guard  
 RA 1: 1820958  
 RA 2: 234567

|   | Janeiro |    |    |    |    |    |    | Hora |   | Fevereiro |    |    |    |    |    |    | Hora |
|---|---------|----|----|----|----|----|----|------|---|-----------|----|----|----|----|----|----|------|
|   |         |    |    |    |    |    |    | s    |   |           |    |    |    |    |    |    | s    |
| 1 | 01      | 02 | 03 | 04 | 05 |    |    | 0    | 5 |           |    | 01 | 02 |    |    | 0  |      |
| 2 | 06      | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 0    | 6 | 03        | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 15   |
| 3 | 13      | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 0    | 7 | 10        | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 0    |
| 4 | 20      | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 0    |   | 17        | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 0    |
| 5 | 27      | 28 | 29 | 30 | 31 |    |    |      |   | 24        | 25 | 26 | 27 | 28 |    |    |      |

Número da Semana = 5

| Tarefas planejadas para próxima Semana  | Tarefas em Andamento  | Tarefas Concluídas nesta Semana  |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalização de Hud</li> <li>- Integração do Hud com os recursos coletáveis</li> <li>- Física de magnetismo entre propsr</li> <li>- Definir rota de patrulha do goblin</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- HUD – indicador de vida e itens coletados</li> <li>- criação da interação do player com o recursos coletáveis</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construção do cenário</li> <li>- movimentos do jogador</li> <li>- animação do goblin</li> <li>- personagem respeitando o cenário (sem atravessar água ou paredes invisíveis)</li> <li>- criação e animação dos recursos coletáveis (ouro, carne e madeira)</li> </ul> |