

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

	Janeiro					Hora s		Fevereiro					Hora 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	15
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 = 7

Tarefas planejadas para próxima Semana	Tarefas em Andamento	Tarefas Concluídas nesta Semana
- criação da fonte de recurso de ouro - sistemas de “upgrade” da torre - transição de fases ao vencer a fase atual	- Criação de novas fases	- física de magnetismo entre propsr - HUD – indicador de vida e itens coletados - criação da interação do player com o recursos coletáveis - comportamento do inimigo implementado com máquina de estado finita - script para perseguição do goblin ao player - sistema de combate entre player, inimigo e fonte de recursos coletáveis <ul style="list-style-type: none"> - as ovelhas fogem ao ser atacadas e geram carne ao morrerem - os goblins geram carne ao morrer - as árvores geram madeira quando são derrubadas - implementação do evento “Game Over” levando ao menu e permitindo recomeçar o jogo ou sair do mesmo