

# RELATÓRIO DE PROJETO PARA A DISCIPLINA DE INTRODUÇÃO A COMPUTAÇÃO GRÁFICA IFCE CAMPUS MARACANAÚ.

***Nome do projeto: Ga LAG A.***

**Equipe desenvolvedora do projeto:**

Diogo Washington Campos Garcia e Lucas Ferreira de Almeida.

**Funções de cada membro:**

Lucas Ferreira de Almeida:

Idealizador do projeto;

Desenvolvedor front e back;

Design de levels.

Diogo Washington Campos Garcia:

Desenvolvedor front e back;

Design de player e objetos;

Documentador do projeto.

***Descrição do projeto:***

Desenvolvimento de um jogo 2D de ação espacial em Godot, inspirado no clássico Galaga. O projeto será feito utilizando Godot e sprites customizados. O jogador controla uma nave equipada com lasers, que deve sobreviver a uma chuva constante de asteroides.

O jogo terá mecânicas simples, com o foco em ação rápida e desafiadora. O jogador enfrentará ondas de asteroides. Para sobreviver, o jogador precisará destruir os asteroides e desviar deles, gerenciando as três vidas disponíveis. A dificuldade aumentará com o tempo, proporcionando uma experiência intensa e envolvente, encerrando quando todas as vidas forem perdidas.

***Link do repositório:***

<https://github.com/ferroslab/Ga LAG A>

### ***Fase de desenvolvimento:***

Estudo da plataforma Godot;

Recolhimento de imagens e sprites para serem utilizados no jogo;

Reuniões semanais para debater ideias;

Documentação do desenvolvimento do projeto online.

### ***Impedimentos:***

No presente momento, o maior impedimento para o desenvolvimento completo do jogo é a falta de experiência em projetos de ambos os desenvolvedores, principalmente no que se refere a plataforma Godot, que deve ser estudada com afinco, a fim de possibilitar a criação sem falhas do projeto.

### ***Planejamento dos próximos passos:***

Os próximos passos continuarão focando no estudo da plataforma e no início do desenvolvimento em si. Ocorrerão, como costumeiramente, reuniões semanais para o acompanhamento e idealização do projeto, tanto com o professor quanto com os membros da equipe.

Serão implementados os designs escolhidos, bem como as ideias estabelecidas, com a concordância de ambas as partes.

Será documentado todo o processo criativo do projeto via GitHub para acompanhamento com o professor.

Quando o projeto for concluído, deverá funcionar sem quaisquer inconvenientes, permitindo ao jogador terminar o jogo, tendo como desafio apenas aquilo que foi planejado para o nível do jogo.

É de intenção que o jogo não apresente quaisquer falhas durante sua execução, e se porventura ocorrerem devem ser corrigidos o mais breve possível.

### ***Sprites:***

