Plano de Trabalho do Jogo de Plataformas 2D - redofatiav

Período: 27/04/2025 a 05/05/2025

# 27/04/2025 – Domingo

## Base sólida do primeiro nível

* - [✅] Melhorar movimentação e salto.
* - [✅] Corrigir física do tilemap.
* - [✅] Criar plataformas em alturas diferentes (nível 1).
* - [✅] Criar gaps (buracos) para salto (nível 1).
* - [✅] Colocar plataformas móveis no nível 1.

# 28/04/2025 – Segunda-feira

## Desafios básicos e flow do nível 1

* - [✅] Testar movimento e saltos em todo o nível 1.
* - [✅] Ajustar plataformas móveis e gaps.
* - [✅] Definir caminho principal do nível 1 (trajeto lógico).
* - [ ] Adicionar limite de morte (queda fora do mapa).

# 29/04/2025 – Terça-feira

## Elementos de desafio no nível 1

* - [ ] Integrar inimigos básicos no nível 1.
* - [ ] Criar colisão com inimigos (tocar = dano ou morte).
* - [ ] Adicionar checkpoints simples no nível 1.
* - [ ] Colocar primeiros colecionáveis (gemas, moedas) no nível 1.

# 30/04/2025 – Quarta-feira

## Detalhes visuais e polimento do nível 1

* - [✅] Decorar plataformas e fundos do nível 1.
* - [✅] Ajustar layers de paralaxe para profundidade.
* - [ ] Fazer mini-teste completo do nível 1.
* - [ ] Corrigir problemas detectados.
* - [] Corrigir animação das paredes.

# 01/05/2025 – Quinta-feira (Feriado)

## Construção do segundo nível

* - [ ] Montar novo tilemap (nível 2).
* - [ ] Criar plataformas em alturas diferentes (nível 2).
* - [ ] Criar gaps maiores e desafios mais difíceis.
* - [ ] Colocar plataformas móveis mais avançadas (nível 2).

# 02/05/2025 – Sexta-feira

## Desafios no segundo nível

* - [ ] Integrar inimigos mais difíceis ou novas posições.
* - [ ] Adicionar novos colecionáveis e zonas secretas (nível 2).
* - [ ] Planejar melhor checkpoints (nível 2).

# 03/05/2025 – Sábado

## HUD e Interface do jogo

* - [ ] Criar HUD (vidas, colecionáveis).
* - [ ] Testar HUD em nível 1 e nível 2.
* - [ ] Integrar objetivos finais (bandeira, portal nos níveis).

# 04/05/2025 – Domingo

## Áudio e testes finais

* - [ ] Adicionar música de fundo.
* - [ ] Adicionar sons básicos (salto, morte, pegar item).
* - [ ] Testes completos de todos os níveis.
* - [ ] Ajustar polimento final (dificuldade, bugs).

# 05/05/2025 – Segunda-feira

## Finalizar Projeto

* - [ ] Revisão geral de tudo (níveis, HUD, sons).
* - [ ] Teste completo do início ao fim (nível 1 + nível 2).
* - [ ] Corrigir erros finais.
* - [ ] Preparar para entrega/apresentação.