

Tarefas:

No início do trabalho, os dois membros da dupla realizaram a criação da janela do jogo, definindo a largura e altura, além de nomear a janela.

(20/08 - 14:10 até 14:30)

Com a janela criada, o membro Guilherme começou a desenvolver os primeiros elementos presentes no jogo. Começando com a definição do fundo do cenário do jogo, procurando e carregando a imagem. **(20/08 - 14:30 até 14:45)**

Com a imagem escolhida e carregada, os membros alteraram as variáveis largura e altura, que haviam sido declaradas no início do desenvolvimento, para que seguissem as dimensões da imagem de fundo escolhida.

Após o fim do desenvolvimento do cenário, o membro Vitor começa a desenvolver os elementos protagonistas do jogo, o jogador e o inimigo. **(20/08 - 14:45 até 15:30)**

Nesta parte, foi desenvolvido todos os atributos e suas funcionalidades para os elementos do jogo, como por exemplo: a busca e o carregamento das imagens de ambos e suas respectivas velocidades, além da definição da quantidade de inimigos presentes no jogo.

Com o jogador e o inimigo criados, o membro Guilherme começou a desenvolver o míssil, o qual é lançado pelo jogador. Nesta parte, além de definir todos os atributos e funcionamentos do elemento, também foi desenvolvido a colisão entre o míssil e o inimigo, com o uso da fórmula da distância entre dois pontos, para definir a ocorrência ou não da explosão. Com a funcionalidade já definida, foi adicionado uma imagem de explosão caso ocorresse o contato entre um míssil e um inimigo. **(20/08 - 15:30 até 16:30)**

Com todos os elementos do jogo devidamente criados, os dois membros desenvolveram as funções para mostrar os elementos na tela. **(20/08 - 16:30 até 16:45)**

Pausa (20/08 - 16:45 até 17:10)

Após a pausa realizada pelos membros, iniciou-se o desenvolvimento do jogo. Nessa parte, os dois membros desenvolveram todos os mecanismos de movimentação dos elementos do jogo. Com isso, o jogo começou a reconhecer as entradas do teclado para realizar as ações do jogador. Com todos os mecanismos de movimentações criados, os membros começaram a desenvolver as formas de parada do jogo, além de definirem a forma padrão de encerrar a execução do jogo, que é clicando no X para fechar a página, definiram um mecanismo que analisa, no movimento da queda, se a altura de algum inimigo se iguala a altura do jogador, pois caso isso se confirme, indica que o jogador perdeu o jogo e assim ocorrendo o encerramento da execução. **(20/08 - 17:10 até 19:00)**

Por fim, o membro Guilherme só definiu as bordas da tela e desenvolveu o mecanismo de atualização de frames a partir da chamada da função jogador. **(20/08 - 19:00 até 19:17)**

Referências das imagens utilizadas:

Imagem - Explosão:

https://3.bp.blogspot.com/-nDr_WGmyGHw/WMAJYdNVWoI/AAAAAAAAAk8E/YIG-ld9NxIEG6j3Nvw6tp9CDE_Vdrv7UwCLcB/s320/Daniel%2BStudios%2BPack%2BRender%2B%2528550%2529.png

Imagem - Fundo: https://i.blogs.es/f370df/24yvinp.jpg/840_560.png

Imagem - Inimigo:

<http://2.bp.blogspot.com/-ucV8B5CgbdY/VjPFinBnl0I/AAAAAAAAAJhI/WBbsW5tKI38/s1600/Ca%25C3%25A7a-TIE.png>

Imagem - Jogador: <https://www.pngaaa.com/detail/376137>

Imagem - Míssil:

https://png.pngtree.com/png-vector/20210601/ourlarge/pngtree-rocket-png-png-image_3367092.jpg