

Post Mortem

Grupo 12 - Ultimate Party Fighting Simulator

Alunos:

- Jahir Gilberth Medina Lopez 10659682
- Nicolás Bassetto Leite 8937292
- Hermes Mac Kevin Cabanillas Encarnación 10659953

Introdução

Com a ideia de fazer um jogo bom, legal, empolgante, etc (que desse para jogar até no banheiro ou na sala se esquecendo de almoçar), nós começamos a idealizar os itens, escolher técnicas, mas o maior problema foi a inexperiência. É engraçado por que o desenvolvimento desse jogo resultou também no ganho de experiência que nunca tivemos.

Descrição da equipe

Douglas Talach

- Propôs a ideia de desenvolver um jogo de luta
- Estudante de Sistemas de Informação
- Abandonou a disciplina após um mês de aula

Mac Kevin

- Juntou-se à equipe após as 3 primeiras aulas
- Estudante de Ciências da Computação
- Tem experiência em desenvolvimento de jogos (from scratch , using C/C++ and OpenGL)

Nícolas Leite

- Estudante de Ciências da Computação
- Pouca experiência em desenvolvimento de jogos
- Integrante da equipe desde o início

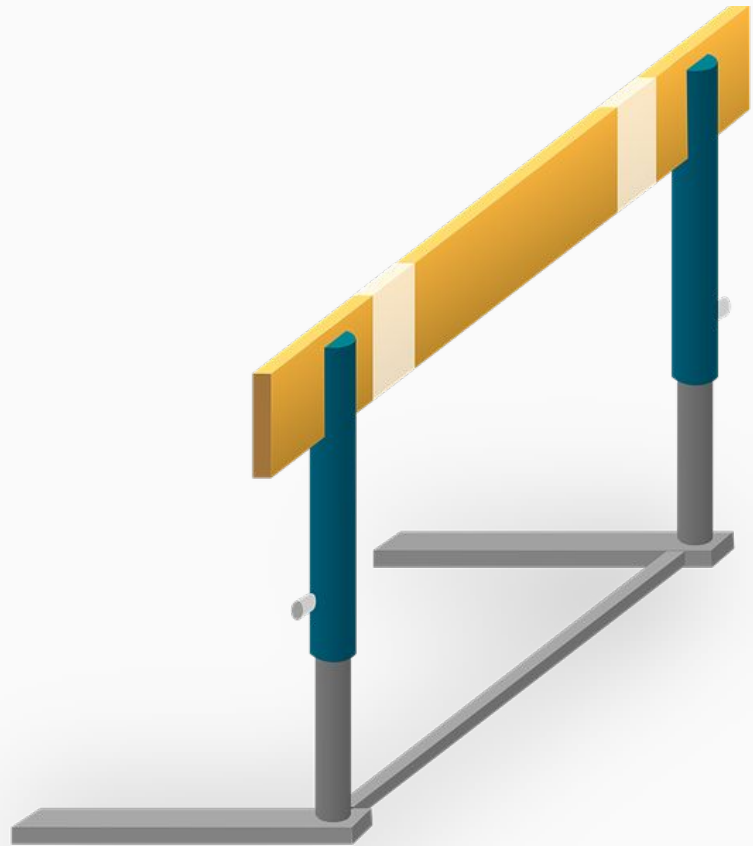
Jahir Medina

- Membro da equipe desde o início, propôs a opção desenvolver um jogo shoot'em up
- Estudante de Ciências da Computação
- Tem experiência como o [Source Engine](#)

Cronograma de desenvolvimento

Start	End	Activities	Achieved	At Time?
07/10	13/10	Arte do jogo, músicas	No	No
14/10	20/10	Implementação de mecânicas - movimentos e interações	Sim	+10 Dias
21/10	27/10	Implementação das mecânicas - modos de jogo	Sim	Sim
28/10	03/11	Polimento das mecânicas e bug-fixes	No	No
04/11	08/11	Play-test e bug-fixes	Sim	+4 Dias
09/11	10/11	Mostra de jogos	No	No
10/11	04/12	Post mortem	Sim	Sim

Imprevistos



O que deu certo

1. Conseguir implementar o protótipo
2. Achar o melhor engine que precisávamos, M.U.G.E.N.
3. Estudar a engine escolhida o suficiente para aprendê-la
4. Trabalhar em equipe, ainda fazendo de técnicas de desenvolvimento erradas.
5. Testar algumas mecânicas.



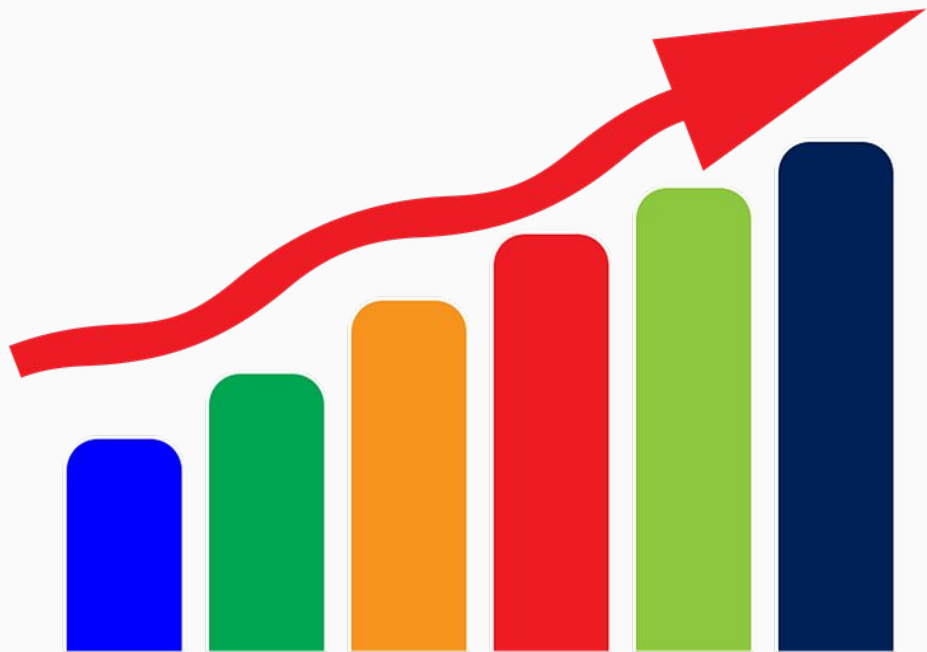
O que deu errado

- Inexperiência
- Desorganização
- Escopo maior do que poderíamos cumprir



O que poderia ter sido feito melhor

1. Possuir mais conhecimento em desenho, animação e música
2. Não ter confiado muito nos prazos combinados
3. Conhecer os membros da equipe antes de formá-la
4. Utilizar um projeto pronto como base
5. Experiência prévia na área de planejamento de jogos.



Advertências não
devem ser
ignoradas



Conclusão

*Mas foi divertido ~~não~~
fazer um jogo, não foi?*

Obrigado!

