

NAV.io - Descrição das Atividades

Atividade	Descrição	Responsável
1. Revisar e atualizar os códigos de SDL	Revisar os códigos de SDL que já fizemos e converter os <shared_ptr> pra referências (&), para poder visualizar a relação entre as classes no doxygen	
2. Separar o SDL dos simuladores	Separar essa parte referente ao SDL dos simuladores e colocar na pasta principal. Agora, podemos fazer um pequeno teste para ver se todas as classes que já fizemos do SDL estão independente dos códigos do simulador	
3. Classes de Armazenamento	Fazer as classes que vão servir para guardar os dados dos jogadores (basicamente, pontuação e vida)	
4. Refazer classe do teclado	Refazer a classe para ler os dados do teclado incluindo as funções específicas do jogo (andar e atirar, só)	
5. Assets	Fazer os assets que iremos exibir na tela, basicamente os sprites das naves (por enquanto, pode ser uma ou duas, background, tiros, etc.)	
6. Classes da exibição dos assets	Classes para exibir esses assets na tela, junto com a pontuação e vida	
7. Classes dos sistemas físicos	Fazer as classes dos sistemas físicos do jogo. Por hora, vamos nos concentrar em fazer a de movimento e do tiro	
8. IAs dos inimigos	Agora, seria interessante fazer as outras naves inimigas. Como não tenho ideia de como funciona essas IAs, vai levar um bom tempo	
9. Extras	Com o básico pronto, seria interessante fazer outras coisinhas agora, como tela principal e etc.	