

Reunião 1

O que falta:

- Programar o Café (PEDRO)
 - Efeitos positivos
 - Dá muito mais rendimento por toque por um tempo
 - Efeitos negativos
 - Itens ficam mais rápidos por um tempo
 - Os efeitos vão piorando

- BUG: Toque às vezes falha (PEDRO)
- Tela do tutorial está errado na parte do pegáveis (PEDRO)
- Separar a música e implementar depois (JOYCE)
- Implementar as telas de história/transição (JOYCE)
- Animação Player Dormindo (JOYCE)
- Animação botão → apagador apagando as letras (PEDRO)
- NOVAS MECANICAS: (PEDRO)

1 fase: tutorial

Matematica: 1 fases -> CR → consiga 100 pontos em 1min

Ciencias: 1 fases -> CR → sobrevivam em 1min e 30min

Historia: 1 fases -> CR → sobreviva apenas coletando itens bons

2 semestres: CR+CR/2

Se o CR ficar < 7:

PF (no final de dois semestres): 4 fases, 1 de cada tipo, seguidas → mais curtas (30seg)

- Espaço de BONUS TOUCH (Ganha o dobro de rendimento) (PEDRO)
- A cada dois semestres ve se precisa da PF (JOYCE)
 - Se ele passar -> novo semestre com +1 ponto de upgrade
 - Se nao passar -> repete de ano
- A cada 6 semestres (24 fases) -> o jogador se forma e pode resetar o jogo. (JOYCE)

Dificuldade da fase

- Quantidade de rendimento que se perde por frames
- Tempo de spawn dos objetos
- Velocidade dos itens pegaveis (mais rapido)
 - (lento pro nao pegáveis)