Pessoal, consegui falar ontem com o Augusto, o Fabricio e a Roberta e com base no que eles me passaram e no que conversei com eles separei algumas tarefas.

Uma das coisas que está atrapalhando vocês ultimamente é o erro que está sendo gerado pelo Sqlite na hora de tentar compilar o código. Os passos que eu utilizei para resolver isso na época são o dos links fixados aqui em cima do grupo, ainda assim o Augusto disse que não conseguiu resolver. Como aqui funciona normalmente é difícil eu verificar o que está causando então eu queria que o Igor e o Inatan tentassem resolver isso.

1. Igor, Inatan - Baixar o projeto do Git (link para a clonagem do repositório <https://leofilipe@bitbucket.org/leofilipe/folclorica.git>) e tentar resolver o erro gerado pela biblioteca do Sqlite com base nos passos postados no grupo do face ou encontrar uma oura solução. Certificar se o erro é causado pelo SQLite ou pelo MySQL

O Augusto já estava trabalhando com as HUDs então ele ficará encarregado das telas do jogo que seguem o mesmo princípio e do Menu de pausa. Foi comprado um asset para ajudar a criar as telas da GUI. <https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/32346?utm_source=facebook&utm_medium=social&utm_campaign=daily_One>

Caso não esteja no projeto, pode ser baixado da asset store com E-mail: [lfilipebsc@gmail.com](mailto:lfilipebsc@gmail.com) e senha: PetMitosFolclorica2015

2. Augusto – Telas:

- Tela inicial do jogo:

- Campos (sem funcionalidades): nome de usuário, senha

- Botão de login (por hora, apenas carregando a primeira fase)

- Tela de pausa:

- Funcionalidades: Retornar ao jogo, Sair do jogo, Salvar (sem funcionalidade por enquanto), abrir tela de Informações dos personagens.

- Informações a serem exibidas – Nome da fase, número de vidas, total de coletáveis da fase, total de coletáveis obtidos, pontuação (para a pontuação, estou pensando em algum tipo de gema que a cada 100 ou 1000 coletadas restaura uma vida do jogador caso não esteja completa).

- Funcionalidade de pausar o jogo:

- Dentro do asset 2D Art Pack (o mesmo que compramos para o cenário) há uma funcionalidade de pausa já implementada e que pode ser observada nas cenas de exemplo do asset. É interessante recuperar o Script que está lá e adaptá-lo o mínimo possível para o uso no jogo.

O Fabricio ficará encarregado da implementar a libertação do Carbúnculo (jaula). Como há uma série de particularidades, não vou anotar todas aqui. Conversamos bem sobre isso ontem e ele poderá me consultar no caso de dúvidas.

3. Fabrício - Funcionalidade para a jaula do carbúnculo.

Para a área da fase com o puzzle baseado em luz, a Roberta irá elaborar os obstáculos da área que ainda não existem.

4. Roberta – Finalizar puzzle baseado em luz elaborando os obstáculos. Havia uma ideia que discutimos inicialmente do jogador ser atacado sempre que a tela estiver totalmente escura. Você pode decidir usar isso ou não com base no que elaborar, estou apenas lembrando.

5. Leonardo – integração do Save Game feito pelo Igor. No momento é o único que pode integrá-lo com o banco.

Preciso ainda falar com o Lorenzo sobre o avanço da arte e com o Renato sobre o avanço da narrativa e saber como tem sido a interação com a Vivian. Favor colocarem abaixo um horário que posso falar com vocês por Skype para combinarmos.

Acredito que Igor e Inatan serão os primeiros a concluir suas atividades. Nesse caso gostaria que pesquisassem já a integração do Áudio no jogo com base nos sons que a Ana separou. Temos também alguns sons no projeto que vieram de assets que compramos e que vale a pena verificar. Acredito que a Roberta pode ajudar na escolha dos áudios para cada momento do jogo por ter mais experiência de Jogo =)