

Lista de sequência de tarefas

(Lucas e Giovanna)

Dia 04/07 – Iniciamos o trabalho, criando a janela e posicionando o quadrado na tela. Em seguida, aplicamos as mecânicas de pulo e queda. (Ambos)

Dia 05/07 – Adicionamos os canos, sua movimentação e a aleatoriedade para definir a posição do vão para a passagem do personagem. (Ambos)

Dia 06/07 – Implementamos a lógica de colisão do personagem com as bordas e os canos. Além disso, definimos um valor aleatório para o tamanho do espaço livre entre os canos superior e inferior. (Lucas)

Dia 07/07 – Criamos a função de reiniciar o jogo com um botão, caso o jogador perca, e adicionamos a contagem de pontos (score) na tela. Também implementamos um aumento de dificuldade a cada 10 pontos. (Ambos)

Dia 08/07 – Apliquei as texturas no pássaro e nos canos, além de fazer ajustes na velocidade da gravidade e na força do pulo do personagem. (Lucas)

Dia 09/07 – Tentamos implementar o efeito parallax, mas não obtivemos o resultado esperado. Optamos, então, por aplicar uma imagem estática de céu como fundo. (Lucas)