**Dia 01 (23/04):**

Foi procurado mais informações sobre o jogo, a fim de descobrir mais sobre sua mecânica e jogabilidade, a partir das pesquisados foram encontrados um link para um vídeo do *Youtube* onde um jogador completa o jogo (3), um tutorial de como construir um *River Raid* para *Web* (4) e um link do jogo online (5).

**Dia 02 (24/04):**

Foi feito a primeira versão de um Diagrama de Classes, nesta versão possui apenas a classe Jogador, a classe Inimigo com suas especializações (Ponte, Posto, Avião, Barco e Jato) e a classe Cenário com suas especializações (Posto, Terra, Rio).

obs.: Neste dia foi pensado em escrever um relatório em bloco de notas com a descrição das atividades realizadas no dia.

**Dia 3 (25/04)**

Diagrama de classes foi modificado para a versão 0.2, foi incluído a classe Tiro, Instruções, Recordes e Pontuação.

Documento de Restrições e Documento de Requisitos foram criados e adicionados no repositório.

Foi desenhado o Diagrama de Casos de Uso, com o ator Jogador e os Casos de Uso "Visualizar Recordes", "Visualizar Instruções" e "Jogar o Jogo". Em paralelo o Documento de Caso de Uso foi escrito e já constam no repositório.

Foi desenhado o Diagrama de Atividades do Jogo, em sua maior parte seguindo o Fluxo Principal do Caso de Uso "Jogar o Jogo".

Diagrama de Classes foi modificado para a versão 0.3, foi incluído a classe "Estágio", onde consta os objetos da Classe "Inimigo", podendo ter nenhum ou muitos. Foi incluído também a tela de Menu como Classe, para que esta redirecione para as telas de jogo, de recordes ou de instruções ao iniciar a aplicação.

Os *Sprites* do jogo original foram encontrados e adicionados no repositório (6).

Uma sequência de mapas foi encontrada (7), não serão usados no projeto, mas servem como base, muito possivelmente serão excluídos futuramente.