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

Foi procurado mais informações sobre o jogo, a fim de descobrir mais sobre sua mecânica e jogabilidade, a partir das pesquisas 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).

**Documento adicionado ao repositório:**

* Links

**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.

**Documento adicionado ao repositório:**

* Relatórios.

**Documentos alterados:**

* Diagrama de Classe

**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.

**Documentos adicionados ao repositório:**

* Documento de Requisitos
* Documento de Restrições
* Diagrama de Casos de Uso
* Diagrama de Atividades
* Atari - River Raid Atari 2600 - River Raid
* Descrição do Caso de Uso - Jogar o Jogo
* Descrição do Caso de Uso - Visualizar Instruções
* Descrição do Caso de Uso - Visualizar Recordes

**Documentos alterados:**

* Diagrama de Classe
* Links
* Relatórios

**Dia 4 (26/04)**

Diagrama de Classes foi alterado para a sua versão 0.4, foram incluídas as classes “Estagio Atual” e “Tela Jogo” para unir as telas de menu, o jogador e o estágio do jogo, sendo assim tratados como coisas relacionadas, mas independentes.

*Prints* de partes do mapa foram tirados para poder gerar um mapa para o jogo, apesar de o jogo original usar geração procedural de conteúdo para gerar os mapas, por falta de tempo e de *expertise* nessa técnica, não será aplicada.

**Documentos adicionados ao repositório:**

* mapa\_inicio
* mapa\_meio
* mapa\_fim

**Documentos alterados:**

* Diagrama de Classe
* Relatórios

**Dia 5 (27/04)**

Sprites foram separados usando a ferramenta Photoshop, a imagem encontrada na internet (6) estava com o fundo azul e o Unity não conseguiu separar os elementos, então foi necessário deixar o fundo transparente, mesmo assim ainda houve alguns problemas com os *Sprites* então foi decidido separar todos os elementos do cenário de forma manual.

Um projeto do Jogo foi criado, nele foram inseridos os *Sprites,* a mesma hierarquia de *Sprites* foi usada no projeto Unity.

**Documentos adicionados ao repositório:**

* Sprites River Raid – Sem fundo (.png)
* Sprites River Raid – Sem fundo (.psd)
* Sprites River Raid
* My\_River\_Raid (Projeto Unity)

**Os *Sprites* foram organizados em um conjunto de pastas e adicionados ao repositório:**

* Cenário:
  + Campo Diagonal para Baixo e para Cima
  + Campo e Rua Ponte
  + Campo Quadrado Verde
  + Campo Quadrado Verde Casa
  + Rua Ponte
* Explosões:
  + Explosao 1, 2, 3, 4 e 5
* Inimigos:
  + Combustivel
  + Helicoptero
  + Jato
  + Barco
  + Ponte
* Jogador:
  + Aviao Jogador
  + Tiro
* Jogo:
  + Activision
  + Creditos
* Números:
  + 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9
  + Numeros
* Tanque:
  + Tanque e Marcador
  + Tanque

**Dia 6 (28/04)**

Foi percebido que alguns *Sprites* e animações estavam faltando, como os únicos de virar para a esquerda e para a direita e o helicóptero com a hélice invertida para dar a sensação de movimento, além destes foi adicionado ao projeto o avião com algumas animações, de virar para a esquerda e para a direita ao apertar nos respectivos botões.

**Documentos adicionados ao repositório:**

* Jogador Parado, Direita e Esquerda
* Parado
* Voando Esquerda e Direita
* Helicoptero

**Documentos alterados:**

* My\_River\_Raid (projeto do jogo)

**Dia 7 (29/04)**

Foi feito as mecânicas do jogador e helicóptero, o helicóptero já está sendo gerado randomicamente.

O cenário já está se repetindo e se movendo, as terras laterais já tem colisores, assim se o jogador encostar nela com o avião, este explode.

Alguns *Sprites* foram alterados para que não houvesse repetição ou sobreposição, por exemplo, foi retirada a parte com a rua da ponte nos *Sprites* de mapa\_inicio, mapa\_meio e mapa\_fim.

Novos *Sprites* foram adicionados, como o mapa\_completo, para que fosse possível basear o tamanho dos objetos e as partes unitárias do mapa, como rio e terras laterais.

O *Sprite* do Helicóptero foi modificado para ter animação das hélices.

Foi feita uma animação para mostrar o avião do jogador explodindo quando colidisse com algo.

**Documentos adicionados ao repositório:**

* Explodir
* rio
* terraDireita
* terraEsquerda
* mapa\_completo

**Documentos alterados:**

* My\_River\_Raid (projeto do jogo)
* Mapa\_inicio
* Mapa\_meio
* Mapa\_fim
* Links

**Dia 8 (30/04)**

Os *Sprites* ponte, barco e jato foram alterados para poderem possuir animação.

Helicóptero, Barco, Combustível e Casa são gerados em lugares aleatórios, combustível e casa se movimentam apenas de acordo com o cenário.

A mecânica do Combustível de passar por cima e abastecer e de explodir e dar pontos não será possível de fazer com o tempo restante, assim o combustível irá preencher quando for explodido pelo jogador.

Helicóptero, Barco e Combustível podem ser explodidos e voltarão ao estado normal ao ficarem abaixo da posição y do jogador.

**Documentos adicionados ao repositório:**

* explosaoBarco
* explosaoHelicoptero

**Documentos alterados:**

* My\_River\_Raid (projeto do jogo)
* Barco
* Combustivel
* Jato
* Ponte