

Divisão de Tarefas

1. Lucas Garcia e Marcus Eduardo (Matheus Junio) - Lógica dos Mini-jogos

- **Tarefa:** Desenvolver o sistema de mini-jogos (domar e batalhar).
 - **Especificações:**
 - Implementar as mecânicas de "domar" (alimentar, brincar, e cuidar).
 - Criar a lógica para a batalha entre dragões, com ações de ataque, esquiva e recuo.
 - Testar diretamente as funcionalidades implementadas para garantir a integridade do sistema.
 - **Prazo:** até 18/12/2024;
-

2. Geovana Beatriz - Sistema de Salvamento

- **Tarefa:** Criar um sistema de salvamento e leitura de dados usando arquivos.
 - **Especificações:**
 - Desenvolver métodos para salvar e carregar o progresso dos jogadores (dragões domados, status e histórico de batalhas).
 - Integrar o salvamento com as outras funcionalidades do sistema.
 - Garantir a persistência dos dados após a execução.
 - **Prazo:** até 18/12/2024;
-

3. Luiza Rosa e Willyan - Interface Gráfica

- **Tarefa:** Desenvolver o design da interface gráfica para o sistema.
 - **Especificações:**
 - Criar telas para domar dragões, batalhas, e exibição de informações, etc.
 - Assegurar que a interface seja intuitiva e funcional.
 - **Prazo:** até 18/12/2024;
-

4. Marcus Eduardo e Geovana - Documentação e Revisão

- **Tarefa:** Elaborar a documentação técnica do projeto e revisar os códigos.
 - **Especificações:**
 - Documentar as funcionalidades implementadas, classes, métodos, e decisões tomadas.
 - Manter o README.md atualizado no GitHub.
 - Revisar o código dos colegas para verificar estilo, modularidade e uso correto de OOP.
 - **Prazo:** Documentação inicial até 18/12/2024;
-

5. Matheus Júnio e Lucas - Métodos dos Dragões e Integração

- **Tarefa:** Criar métodos de interação para os dragões, como alimentação, recuperação de vida e alterações nos status (fome, felicidade, etc.).
 - **Especificações:**
 - Implementar métodos que atualizem o estado do dragão com base nas ações do treinador.
 - Testar diretamente as funcionalidades implementadas.
 - **Prazo:** até 18/12/2024;
-

6. Willyan Guilherme, Geovana e Luiza - Diagrama de Classes

- **Tarefa:** Desenvolver o diagrama de classes do sistema.
 - **Especificações:**
 - Utilizar uma ferramenta como **Lucidchart**, **StarUML** ou **Visual Paradigm**, etc.
 - Representar as relações entre classes (associação, herança, agregação, etc.).
 - Detalhar atributos e métodos principais de cada classe.
 - Entregar um diagrama para a revisão parcial em 18/12/2024.
-

Organização Geral

- **Reuniões de Checkpoint:**
 - Antes de 18/12/2024: Revisão do progresso inicial.
 - Previsão de reunião 17/12 a noite
- **GitHub:** Cada integrante fará commits e testes relativos às suas tarefas, com mensagens.