Ata reunião 4 - 26/09/2014

Local: UFF – Sala de estudos

Presentes: Tomás, Bruna, Alessandro, porco, Rempto e Thadeu

**Pontos**:  
-Trintinha de comprometimento  
-R$1,00 a cada 15 min de reunião  
-Fase 1 só adiciona tropas (por enquanto)  
-Os estados atuais do jogo ficam salvos em uma classe do modelo, Rempto/porco vão mapear e vamos implementar em cima deles  
-Faremos controladores para o jogo, e um para cada tela a mais que acharmos necessário ter comportamento diferente

**Tarefas**:  
[Victor Rempto](https://www.facebook.com/vrempto): URGENTE: Fazer diagrama de estados do jogo. Distribuir objetivos (inclui implementar ele retornando os territórios que precisam ser dominados para terminar o jogo)  
[Thadeu José](https://www.facebook.com/thadeu.jose.1): Fazer barba/cabelo/bigode, implementar fase 3 (remanejar tropas)  
[Matheus](https://www.facebook.com/matheus.correa.41) Bruninha: terminar de editar as músicas, auxiliar a programação com o Thadeu  
[Tomás Osorio](https://www.facebook.com/tomas.osorio.10): Design telas (Organizar quais telas teremos no jogo, como ficarão os botões organizados nas fases do jogo, sem pensar muito no desenho, e sim na organização)   
[Paulo Roberto Possas](https://www.facebook.com/paulopossas): Fazer diagrama com o Rempto, fazer o design dos botões, dados e 'peões' (botão que ficará no território) e auxiliar o Tomas na organização paras telas  
Eu: Implementar a parte gráfica (o ponta pé inicial, inserir algum botão na tela, relacionar com os territórios, etc)

Parte superior do formulário