Ata reunião 9 / Planning Poker - 25/10/2014

Local: Online - Skype

Presentes: Bruna, Alessandro, Tomás, Porco e Thadeu (Rempto participou do PPoker).

**Pontos**:

-Vamos focar em fazer um esforço de 6h30 por semana, com isso, temos 1 semana para testes e futuros ajustes.  
-Opção de jogar com a IA será um checkbox na tela de escolha de personagens  
-Tela de ataque pode ser uma nova scene ou uma tela que se sobrepõe no mapa, analisar qual melhor opção  
-Salvar jogo pode ser usado JSON ou algum outro tipo de arquivo  
-Coordenadas relativas: vai pegar a dimensão atual da tela, comparr com as coordenadas absolutas setadas e adaptar com uma função  
-HighLight nos botões pode ser alterado para disable em todos outros botões (preferencia pelo high light)  
-Pausa será exibir a tela de opções durante o jogo (ver como foi implementado a tela de ataque)

Tarefas estimadas com o Planning Poker:

Distribuir e trocar cartas: 4,5h  
Mostrar objetivos: 2h  
associar IA com o jogo:4h  
dar opção de jogar com a IA: 2,5h  
Implementar heuristicas IA: 5,5h  
implementar musicas jogo: 5h  
Tela de ataque: 3,5h  
Salvar Jogo: 6h  
Tela Opções:6h  
JavaDoc: 2,5h  
Coordenadas relativas:3,5h  
Tratar highlight nos botões:3,5  
botões com design:3,5  
Design das telas inicial e opções: 3h  
Enfeitar a barra de informações:2,5h  
Pausa (necessário?): 3h  
Doc de arquitetura: 3h  
Fim do jogo 3h

**Tarefas**:  
-Porco: Implementar as cartas no jogo, fazer o design das cartas (Tiro, Porrada, Bomba e Valesca)  
-Thadeu: Arquitetura para inserir a IA no jogo  
-Bruna: Coordenadas relativas e PP com o Rempto  
-Alessandro: Documento de arquitetura, Analise de valor agregado, Cronograma atualizado

-Rempto: Implementar som no jogo

-Tomas: Descobrir como customizar os botões (Mudar o formato, ou setar uma imagem, ou botar uma imagem por trás e sumir o botão. Pesquise!). Além disso, tentar bater o horário com alguém do grupo para fazer um pair programming.