

1. Sobre o documento

Equipe: 5	
Coordenador da reunião: João Vitor Chagas Lobo	
Responsável pela ata: Aroldo Augusto Barbosa Simões	
Data da reunião: 05/09/2023	Horário/Duração: 13:00 - 14:40
Objetivo da reunião: Definir o escopo e as funcionalidades básicas do jogo.	

2. Participantes da reunião

Nome	Presença
Aroldo Augusto Barbosa Simões	Presente
Gabriel Batista Custódio	Presente
João Vitor Chagas Lobo	Presente
Thiago Cândido Rocha	Presente

3. Pautas

Pauta	Responsável
Mecânica do Inventário	- Todos
Forma de coletar itens e realização da missão	- Todos
Quantidade de missões e seu funcionamento básico	- Todos
Passo a passo do jogo	- Todos
Métricas básicas análise	- Todos

4. Definições

- Mecânica do Inventário: o inventário não mais será interativo e será uma tela ilustrativa que pode ser aberta a qualquer momento, ao pressionar um botão a ser definido, e mostrará os itens coletados pelo personagem.
 - Registro serão trabalhados nessa tela: Ao 'clicar' em um item suas características são exibidas.

- Ao coletar um item ele será armazenado automaticamente em seu inventário.
 - Geradores de Itens não estarão mais presentes no jogo, itens estarão distribuídos pelo mapa. A posição dos itens do mapa não poderá ser aleatória.
- Uma missão só é encerrada quando o aluno coletar todos os itens especificados nas tarefas da missão.
 - Serão 3 missões simples e progressivas(simples para complexa).
- Passo a passo do jogo:
 1. O aluno fará a autenticação; (Mantido)
 2. A História do jogo é mostrada; (Mantido)
 3. O tutorial é mostrado; (Mantido)
 4. A missão e suas tarefas(coletar itens em coordenadas específicas) são mostradas; (Mantido)
 5. Depois de coletar todos os itens, o aluno moverá o personagem para a coordenada final; (Modificado)
 6. A missão se encerra e o resultado é mostrado na tela e o mapa é atualizado. (Modificado)
 7. A próxima missão é iniciada. (Modificado)
 8. O ciclo se repete até as missões terminarem. (Modificado)
- Métricas a serem armazenadas e analisadas para avaliação do aluno:
 - Quantos metros o personagem andou(distância percorrida no total).
 - Tempo de jogo(por sessão).