

1. Sobre o documento

Equipe: 5	
Coordenador da reunião: Eduardo Torres Tristão	
Responsável pela ata: Thiago Cândido Rocha	
Data da reunião: 17/09/2023	Horário/Duração: 18:00 - 19:50
Objetivo da reunião: Teste de aplicabilidade do estilo artístico na engine definida	

2. Participantes da reunião

Nome	Presença
Eduardo Torres Tristão	Presente
Gabriel Batista Custódio	Presente
Thiago Cândido Rocha	Presente

3. Pautas

Pauta	Responsável
Colocar uma animação do personagem caminhando	- Eduardo Torres Tristão
Colocar uma imagem desenvolvida no blender como tile 2D no Tiled	- Gabriel Batista Custódio
Importar o mapa para a engine	- Eduardo Torres Tristão

4. Definições

- Foi definido que é possível animar um personagem com programas de modelagem 3D para o desenvolvimento de jogos 2D na engine, providenciando um maior nível de detalhe. Também foi observado que é possível desenvolver o mapa no programa Tiled, mesmo que as texturas que irão compor o tileset sejam modeladas no Blender:
 - É necessário realizar adequações das dimensões das imagens retiradas do Blender.

- Observou-se que montando o mapa com o tileset composto por imagens muito grandes faz com que a engine pare de funcionar ao importar o mapa.
- É possível reduzir as imagens para se adequarem a um projeto de jogos 2D.
- Foi decidido que os envolvidos no desenvolvimento direto com a engine utilizarão o sistema windows para desenvolver o jogo.