

Projeto: Brilliant Melody

|                           |                                  |
|---------------------------|----------------------------------|
| Gerente do projeto:       | Felipe Matheus da Cruz           |
| Lider de Porjeto(LP):     | Pedro Guilherme Silvera de Souza |
| Desenvolvedor:            | Alek Pereira Bueno dos Santos    |
| Analista Responsável(AR): | Ryan Augusto Cabral              |

| 16/10 - 18/10: Planejamento e Design - Brilliant Melody |   |              |           |
|---|---|--------------|-----------|
| Etapa   | Descrição   | Responsável  | Andamento |
| Reunião Inicial   | Definir escopo, papéis e responsabilidades.   | Todos        |           |
| Pesquisa de Referências                                 | Analisar jogos similares para inspirações de design e mecânicas.                    | Todos        |           |
| Documento de Design do Jogo (GDD)                       | Documentar mecânicas, narrativa, público-alvo, estilo visual, e requisitos técnicos | Ryan         |           |
| Divisão de Tarefas                                      | Distribuir responsabilidades (programação, design, testes).                         | Felipe/Pedro |           |

| 19/10 - 28/10: Prototipagem- Brilliant Melody                                     |   |                   |           |
|---|---|-------------------|-----------|
| Etapa   | Descrição   | Responsável       | Andamento |
| Desenvolver um protótipo inicial com mecânicas principais para teste e validação. | Criar uma versão inicial do jogo com as mecânicas principais implementadas, permitindo que a equipe visualize e interaja com os conceitos básicos de jogabilidade.  | Felipe/Pedro      |           |
| Realizar testes de jogabilidade para feedback imediato                            | Testar o protótipo em condições controladas para coletar feedback inicial sobre a jogabilidade. Avaliar a responsividade, a fluidez das interações e a usabilidade das mecânicas, além de identificar ajustes necessários com base na experiência do usuário. | Felipe/Pedro      |           |
| Feedback e Revisão  | Ajustar o protótipo com base no feedback da equipe.   | Professor e todos |           |

| 28/10 - 11/11: Desenvolvimento- Brilliant Melody |   |             |           |
|--|---|-------------|-----------|
| Etapa  | Descrição   | Responsável | Andamento |
| Programação de Funcionalidades Primárias         | Implementar funcionalidades básicas ( interação, interface).                  | Alek        |           |
| Implementação de Gráficos e Áudio Básico         | Integrar primeiros assets visuais e sonoros para teste.                       | Alek        |           |
| Programação de Funcionalidades Avançadas         | Implementar sistemas complexos ( Menus, multiplayer, Níveis).                 | Alek/Ryan   |           |
| Implementação do Sistema de Pontuação            | Adicionar e ajustar o sistema de pontuação, progresso e condições de vitória. | Alek        |           |

| 11/11 - 17/11: Testes e Correções de Bugs |  |             |           |
|---|--|-------------|-----------|
| Etapa                                     | Descrição  | Responsável | Andamento |
| Teste Beta Interno                        | Jogar o jogo completo para testes internos detalhados. | Todos       |           |
| Correção de Bugs Críticos                 | Resolver bugs prioritários e melhorias de usabilidade. | Pedro       |           |
| Otimização de Desempenho                  | Ajustar desempenho do jogo para estabilidade.          | Felipe/Ryan |           |

| 17/11 - 20/11:Entrega do jogo |   |             |           |
|-------------------------------|---|-------------|-----------|
| Etapa                         | Descrição   | Responsável | Andamento |
| Preparação para Entrega       | Revisar todos os elementos do jogo, incluindo mecânicas, arte, som e interface, para garantir que estejam prontos para a entrega final.   | Todos       |           |
| Empacotamento e Testes Finais | Empacotar o jogo para a plataforma de lançamento , (PC) e realizar testes finais para confirmar que está funcionando conforme esperado. Verificar requisitos técnicos de envio nas plataformas. | Pedro       |           |
| Publicação                    | Realizar a entrega oficial do jogo na(s) plataforma(s) definida(s)  | Felipe      |           |

|               |
|---------------|
| Identificação |
| Concluído     |
| Em Andamento  |
| Não iniciado  |