**Ata Reunião 13.03 (Skype) – pt1**

13.03 - 10:00 – 11:20 – Augusto, Fabricio, Igor, Leonardo

- Augusto está concluindo o puzzle de utilizar o boi como montaria; falta apenas fazer o personagem desmontar do boi e corrigir alguns bugs;

- Fabricio e Igor estudaram os códigos da asset store para as cutscenes; a conclusão a que chegaram é do código visto pelo Igor, o uSequencer (<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/3666>). O plano é fazer os testes na versão Free e ao final partir para a versão paga caso satisfaça bem a todas as nossas necessidades (USD 45,00);

- Fabricio iniciou a IA dos inimigos após concluir suas atividades; Fez uma movimentação simples com um range para seguir os inimigos como previsto nos documentos do jogo;

- Igor estudou o material do savegame postado pela Roberta a fim de determinar que informações devem ser salvas no arquivo para podermos elaborar o BD.

**Ata Reunião 13.03 (Skype) – pt2**

15:40 – 16:15 – Roberta, Leonardo

- Roberta explicou o quanto se aprofundou nos fontes do savegame. Discutiu com o Leonardo sobre formas de associar corretamente as informações armazenadas em arquivo sobre os objetos que devem ter seu estado alterado ao reiniciar o jogo no meio de uma fase. Sugerindo uma nomenclatura própria para cada um e sua identificação ingame a partir do uso de Tags. Informou também que tem estudado sobre mecanismos para o HP do personagem.

**Para a reunião de 20.03 –**

- Leonardo, Augusto e Inatan irão traçar planos de ação de como aplicar o jogo no Colégio de Aplicação. Terão uma primeira reunião na próxima semana para trocar ideias e então marcarão um encontro com a professora Vivian a ideia é que até 03/04 aconteça o primeiro contato a fim de que se possa recolher a assinatura dos alunos consentindo em participar do projeto;

- Igor irá se aprofundar nos códigos do savegame. Leonardo irá explicar para ele como manusear o banco de dados off-line a fim de que ele possa realizar os testes necessários para o savegame;

- Roberta irá fazer com o Igor o levantamento dos itens da primeira fase que precisam ter suas informações armazenadas no savegame e quais são essas informações. Também definirão o nomenclatura padrão desses itens a fim de que possam ser corretamente associados no ato de recuperação de seus dados do arquivo/banco de dados.

Obs: A fim de simplificar os testes, os mesmos poderão ser salvos com salvamento em arquivo ao invés de banco de dados. Nesse caso, após a conclusão dos mesmos será definido o formato das tabelas do banco em que a informação será salva e serão feitas as alterações necessárias.

- Fabricio irá trabalhar em cima das três variações previstas da IA do inimigo a fim de que possamos aplicá-las a cada caso necessário. Leonardo deve localizar e postar o documento em que tais comportamentos estão descritos;

- Leonardo deve identificar que documentos estão faltando e postá-los no drive e no trello, organizando suas versões.

-Roberta está implementando o HP do Dentino. Sexta ela irá mostrar para a equipe o que fez a fim de discutir ideias para o sistema de HP do Folclórica. Como ponto de partida ela está estudando estes dois links:

<http://unity3d.com/learn/tutorials/modules/beginner/2d/2d-overview>

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/11228>