**ATA REUNIÃO 20.03**

A reunião de 20.03 focou principalmente na narrativa e na arte do jogo. Houve a participação da professora Vivian do Colégio de Aplicação. Que foi inteirada na reunião de vários aspectos do direcionamento da narrativa do jogo e apresentou várias sugestões.

**Arte:**

* Lorenzo mostrou referencias e concepts de personagens;
* Na próxima reunião, ele trará uma primeira versão dos sprites de caminhada;
* Para isso, foi acertado que a resolução do personagem terá como base o tamanho atual do robô usado no jogo, que será o tamanho máximo para o personagem;
* Para caracterização da Cuca, Roberta sugeriu que fossem abordados estilos de cabelo dos anos 80;
* O cenário terá uma primeira versão menos complexa, consistindo do traçado do terreno e das cores básicas que o definem. Esta será a aparência utilizada nos primeiros testes. Posteriormente será feita a finalização, incluindo o detalhamento do mesmo;

**Narrativa:**

* Vivian tomou ciência do que estamos fazendo com relação à narrativa e a construção das fases;
* Todos os presentes participaram das discussões sobre a narrativa do jogo e opinaram
* Ela sugeriu que haja um Plot Twist na historia que envolva o Saci. Houve membros favoráveis e não favoráveis à alteração já que de certa maneira a Cuca perderia o posto de vilã que arquitetou a trama do jogo.
* Vivian irá consultar uma professora especialista no tema para verificar, ademais dos livros que usamos, quais seriam os traços de personalidade marcantes do Saci e da Cuca para que possamos fechar melhor o rumo da narrativa.
* Isso, contudo, não altera o desenho da fase 01 e a temática da fase 02;
* Renato também mostrou sugestões de character bios dos personagens. Os quais já constam no trello.

**Diversos:**

* Vivian sugeriu usar Easter eggs de outros jogos. Mas para isso, destacou que é importante verificar questões de copyright. É importante notar que estas questões tendem a mudar de empresa para empresa e de marca para marca.
* Em discussões após a reunião, foi identificado que é importante uma melhor descrição dos itens sendo desenvolvidos a fim de evitar o excesso de complexidade nos itens sendo produzidos;
* Augusto identificou novos bugs no boi que esta corrigindo.
* Fabrício irá pesquisar sobre o uso adequado do Raycast (2D) no Unity para solucionar problemas de deslocamento nos minions.
* Roberta realizou o sistema do HP do Dentino, mas não teve tempo de apresentá-lo ao grupo para discutir adaptações para o Folclórica;

**PRÓXIMAS ATIVIDADES.**

**Terça – 24.03**

* **Leonardo, Inatan e Augusto** irão junto com o Dante se encontrar no colégio de aplicação com a Vivian para discutir o plano de ação junto aos alunos. É importante ter como base o e-mail trocado com a Vivian e os pontos de sua resposta que são pertinentes a discussão.

**Até sexta – 27.03**

* **Leonardo, Renato, Vivian.**
  + Leonardo irá organizar em um único documento os pontos do jogo que já foram discutidos e torna-lo acessível a todos para que possa haver mais clareza na construção da narrativa. Esta narrativa será trabalhada em conjunto por ele, Vivian e Renato, com o propósito de definir o início e o fim do jogo, para assim, definir melhor o caminho que será feito pelo jogador.
* **Leonardo**.
  + Irá organizar todos os materiais espalhados no drive/trello do grupo e organizá-los em um único Game Doc. Isto irá simplificar que todos possam localizar e consultar um material, ao mesmo tempo em que não interfere nos trabalhos dos demais. Esta é uma tarefa que deverá ser feita periodicamente para acompanhar o processo de evolução do jogo e como forma de que ele possa ter melhor conhecimento de todo o processo sendo desenvolvido.
* **Lorenzo**.
  + Irá trabalhar na criação do personagem ingame. Deverá usar como base para as dimensões as Sprites que usamos hoje para o jogador (o robô).
* **Augusto**.
  + Augusto deve incluir a Vivian no Trello para que possa acompanhar as atividades e participar da construção colaborativa da narrativa. Augusto também deverá concluir o boi-da-cara-preta corrigindo os bugs que localizou.
* **Roberta**.
  + Roberta deve comitar os checkpoints no git (se ainda não o fez).
* **Augusto, Roberta.**
  + Deverão elaborar a primeira versão do sistema de HitPoints para o jogo. Verificando o que Roberta possui que pode ser reaproveitado e adaptando/recriando o que for necessário.
* **Igor, Roberta.**
  + Igor está se aprofundando no código do savegame para determinar como utilizá-lo corretamente, identificando quais elementos devem ter seus estados armazenados no banco para que este estado possa ser restaurado ao reiniciar o jogo. Possivelmente, isto também deverá ser feito para os casos em que o jogador retorne a um checkpoint, mas sem a necessidade de acesso a um arquivo ou o banco de dados. Por exemplo:
    - Jogador passa pelo checkpoint 01;
    - Jogador move a caixa 01, mata o inimigo 01 e soluciona o puzzle 01;
    - Jogador passa pelo checkpoint 02;
    - Jogador move a caixa 02, mata o inimigo 02 e soluciona o puzzle 02;
    - Jogador morre antes de alcançar o checkpoint 03;
    - Jogador retorna ao checkpoint 02.
    - A caixa 01, o inimigo 01 e o puzzle 01 devem estar nos estados em que foram deixados pelo jogador (fora da posição inicial, morto, solucionado/fora da posição inicial);
    - A caixa 02, o inimigo 02 e o puzzle 02 devem todos estar em seus respectivos estados/posições iniciais.
* **Fabrício, Inatan.**
  + Fabrício está verificando o uso do Raycast para validar as posições para onde um personagem pode de fato se mover antes que ele de fato se mova. Isto essencialmente será reaproveitado a todos os demais minions/bosses do jogo. Inatan irá auxiliá-lo nessa atividade.