**ATA REUNIÃO 27.03**

* A reunião ocorreu com a presença do Leonardo, Augusto, Fabricio e Lorenzo;
* Augusto obteve com a Roberta os códigos para os Hit Points do jogador. Os dois trabalharam nisso esta semana. Roberta estava presente nos primeiros momentos da reunião, mas precisou se ausentar. Antes disso, mostrou como estão hoje os Hit Points do Dentino e que espera adaptar para o Folclórica junto a Augusto;
* Como os pontos de vida do personagem são um dos dados que será armazenado no savegame, eles deveram apresentar a estrutura para o Igor para que ele saiba como melhor armazenar esta informação de forma persistente;
* Igor também apresentou o estado atual do savagame, suas ideias e dúvidas, tendo trocado ideias com Leonardo e Augusto sobre como proceder.
* Fabricio também discutiu o progresso do RayCast para os minions e as dificuldades que está encontrando e que espera solucionar.
* Lorenzo apresentou o desenho in-game para o personagem e deve postá-lo no Trello caso ainda não o tenha feito;
* Juntos, a equipe discutiu sobre como será feita a aplicação na escola. Revisando o plano elaborado pelo Leonardo.
  + Para se discutir com a Vivian:
    - A ideia é que haja uma turma de controle e uma de estudo de caso para que possa haver a comparação dos resultados;
    - Contudo, caso o jogo atenda as expectativas da equipe de desenvolvimento há o risco da turma de controle ter seus valores contaminados, caso alunos da turma de estudo de caso mostre o jogo para os alunos da turma de controle, ou, leve-os a jogar em suas contas;
    - Por isso, surgiu a sugestão de que a Vivian lecione o conteúdo referente aos mitos do folclore nacional primeiro para a turma de controle, visando com isso evitar a contaminação dos resultados.
    - Além disso, sugeriu-se também que se façam reuniões com ela após as aulas utilizando o jogo para que ela ofereça sua visão sobre a perspectiva dos alunos;
    - A equipe tem o interesse de questionar os alunos sobre o tipo de jogo que costumam jogar para utilizar a informação como referência. É importante saber da Vivian se isso pode ser feito antes ou apenas depois de recuperar os termos de consentimento. O que poderia ser feito na forma de um questionário extraoficial, ou, se necessário, apenas como um diálogo.
* Dado que o 2º encontro prevê um trailer do jogo, é necessário que até a data alguns dos áudios sejam definidos.
* Foi detectada a necessidade de testar os .exe gerados pela Unity em ambientes em que a Unity não esteja instalada, a fim de verificar as necessidades de software para a execução.
* **Dado o feriado da Pascoa e a viagem do Leonardo, está se sugerindo que as duas próximas reuniões ocorram na quinta-feira no período da tarde. O horário sugerido é por volta das 15h30min.**
* As demais reuniões após esse período irão manter seu horário atual, as sextas-feiras às 10 da manhã. Leonardo irá participar via Skype. Os demais membros da equipe deverão acordar entre si como farão parte das reuniões. Se a partir do PET ou de suas residências.
* No período da tarde, o Leonardo se reuniu com a Ana a fim de saber se ela seguirá ou não na equipe do PetMitos mesmo após seu desligamento do PET.
  + Nessa reunião, ela expressou o desejo de seguir participando do projeto estando, contudo, com sérias limitações de tempo no momento.
  + O acordo ao qual se chegou é que ela irá realizar tarefas que não possuam caráter de urgência e que não possuam vínculo com atividades de programação.
  + A contribuição dela será principalmente com atividades relacionadas ao game design das fases e a testagem dos protótipos lançados;

**PRÓXIMAS ATIVIDADES**

**Até Terça – 31.03**

* **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.
* **Lorenzo** irá elaborar as principais perguntas que quer fazer aos alunos referentes aos encontros presenciais para que discutamos com a Vivian. Nesse mesmo período ele também irá gerar a Sprite sheet do personagem correndo, usando como base a Sprite sheet **robotBoy\_run.png** que se encontra no Trello. A resolução sugerida em reunião foi de 1280x720 (16:9), caso ele ache interessante, poderá adotar resoluções superiores também de 16:9;

**Até Quinta – 02.04**

* **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.
  + Irá verificar que conteúdo já existe para a escrita de um artigo dentro do material desenvolvido e do processo de desenvolvimento realizado. Com base no tema identificado serão selecionados até mais dois co-autores dentro da equipe do PetMitos, totalizando um máximo de 05 autores para o artigo (Leonardo, Dante (orientador), Magda (co-orientadora), 02 membros PetMitos).
* **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.
* **Lorenzo.**
  + Concluída a Sprite Sheet anterior ele irá iniciar a Sprite Sheet de salto, podendo nos mostrar na quinta como se encontra o trabalho. Poderá optar também pela realização do concept de outros personagens já indicados para a fase 01.
* **Augusto**.
  + Augusto deve incluir a Vivian no Trello para que possa acompanhar as atividades e participar da construção colaborativa da narrativa.
* **Roberta**.
  + Roberta deve comitar os checkpoints no git (se ainda não o fez).
* **Augusto, Roberta.**
  + Deverão apresentar na reunião 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 segue com seu aprofundamento no código do savegame para determinar como utilizá-lo corretamente. Nesta última semana ele verificou como salvar os dados, mas possuía ainda algumas duvidas sobre o que salvar. Irá testar as ideias e sugestões que surgiram na reunião do dia 27 e trazer os resultados disso na reunião do dia 02. A ata da reunião do dia 23 possui um exemplo de caso para salvamento e maiores detalhes sobre a atividade.
* **Fabrício, Inatan.**
  + Fabrício seguirá também esta semana verificando o Raycast para validar as posições para onde um personagem pode de fato se mover antes que ele de fato se mova. O que essencialmente será reaproveitado a todos os demais minions/bosses do jogo. Inatan irá auxiliá-lo nessa atividade. Na semana que antecedeu a reunião do dia 27 ele encontrou algumas dificuldades com o código, tendo consultado uma variedade de exemplos sobre o tema. Ele espera ter conseguido solucionar o problema até a reunião do dia 02.
* **Inatan.**
  + Além de auxiliar o Fabrício, Inatan deverá fazer a testagem de uma build .exe do jogo em uma máquina sem Unity a fim de detectar quais as necessidades de instalação para a execução do .exe. Ele deverá fazer uma relação dessas necessidades a fim de determinar exatamente o que será necessário instalar nos computadores do colégio de aplicação para executar o jogo.
* **Ana.**
  + Ficará encarregada do primeiro traçado das fases 03, 04 e 05, organizando ainda o primeiro esboço da fase 02 que se encontra hoje no drive do Google. Ela também fará uma primeira seleção de áudios a partir do site <http://www.nosoapradio.us/> indicado pelo Inatan.