* **Level design:** 
  + **Sexta dia 26/09 mostrar as ideias que levantou para cada fase.**
  + **Sexta 03/10 trazer o rascunho da fase para discutirmos juntos e fazermos as conexões entre elas.**
  + <https://drive.google.com/file/d/0B_8Uj7Dohga4dHZteFNRWVU2QXc/edit?usp=sharing> (link do primeiro ppt apresentado com ideias iniciais de fases do jogo e outras referências para o mesmo)
  + Identificar que petiano ficará encarregado de desenhar que fase. O andamento das mesmas será acompanhado na próxima sexta (1), em que serão apresentados os estágios atuais do desenho de cada fase e feito a troca de ideias com os demais. Na sexta da semana seguinte (2), iremos discutir juntos os desenhos de cada fase, a fim de definirmos (por hora) os últimos detalhes de cada uma.

**Obs**.: apenas um upgrade de fase foi definido até o momento (Luz, boitatá). Os demais upgrades considerados por cada petiano desenvolvendo uma fase serão posteriormente integrados nas outras fases no momento (2).

* + - Fase 01, Sul: Clara
    - Fase 02, Sudeste: Roberta
    - Fase 03, Nordeste: Leonardo
    - Fase 04, Centro-oeste: João.
    - Fase 05, Norte: Renato
    - Fase 05b, Norte+ (final round): Renato
  + Fase 01: Flora + Joao + Roberta (primeiro desenhar as fases)
    - Montar versão alfa do cenário de jogo com base no que está definido nas imagens postadas na pasta Fase 01
* **User interface (UI):** Ana Clara
  + Identificar alguém para criar o conceito da interface de usuário:
    - Menu de pausa;
    - Menu de opções;
    - Tela de character bios;
  + Pesquisar como esse menu ou sua chamada interferem com as demais acoes do jogo.
    - Ex: Como o menu de pausa faz com que personagens e monstros parem de se mover?
* **Áudio e música:** 
  + Após, desenhada cada fase, identificar uma ou duas pessoas para fazer um levantamento de sons que podem ser usados.
  + **Obs: Opcionalmente, cada pessoa desenhando uma fase pode levantar quais músicas são mais interessantes para o desenho que está fazendo e/ou para o andamento da fase.**
* **Programação**
  + A maioria das etapas da programação exige primeiro um mínimo de game design. Algumas vídeo-aulas e coleções de tutoriais que podem auxiliar:
    - <https://www.youtube.com/watch?v=LdHG2m11AHQ> (o autor falha algumas vezes durante o vídeo mas ainda vale a pena);
    - <http://designagame.eu/2013/12/game-development-with-unity-2d-part-0/> (conjunto de tutoriais e vídeo aulas)
      * O tutorial: <http://pixelnest.io/2013/11/unity-2D-tutorial/> encontrado na relação parece bem promissor.
    - <http://code.tutsplus.com/tutorials/working-with-unitys-2d-tools--cms-20305> (bom tutorial em texto)
    - <https://drive.google.com/file/d/0B_8Uj7Dohga4djRlZXVvLVpvcDA/edit?usp=sharing> (ppt apresentado com conceitos iniciais de orientação a objetos e de uso da unity em 05.09.2014);
    - <https://www.dropbox.com/sh/wy2rxc6uu20izdl/AAAI9_Iuj69eaig_phwPiudLa> (livro de C# para Unity no dropbox do PET).
    - <https://drive.google.com/file/d/0B_8Uj7Dohga4RHNlLWxDb3h3N0E/edit?usp=sharing> (projeto desenvolvido pelo Leonardo e que pode servir como base para ser estudado e adaptado. É anterior ao suporte nativo da Unity ao 2D e usa pacotes de terceiros para obter a funcionalidade).
  + Etapa 01 – criar primeiro protótipo das mecânicas de jogo já definidas no gamedoc (exceto as de upgrade) <**duas pessoas?**>
    - Isso inclui a criação dos diagramas de classe da mesma
  + Etapa 02 – para a fase 01:
    - Padrão de movimento dos inimigos;
    - Interação entre/com itens de cenário;
      * Ativar/desativar velas do negrinho do pastoreio;
      * Função de “bússola” destas velas;
      * Marcação/incremento de pontos;
      * Perda de corações;
      * Salvamento de/retorno para checkpoints.
      * Etc.