

INF1636 – Relatório de Acompanhamento de Iteração

Jogo – Detetive

1. Participante

Rafael A. G. França - 1421436

2. Colega de Dupla

Mauricio Lana

3. Iteração

2ª Iteração

Data de início: 22/05/2017

Data de Encerramento: 04/06/2017

4. Observações Gerais

Para esta iteração dividimos o projeto em 2 branches.

O primeiro, entregue como iteração 2, é visualmente simples, contendo apenas o exigido para esta segunda iteração, com o propósito de treinar as técnicas e testar os conceitos. Esta iteração foi desenvolvida pelo outro membro da dupla: Mauricio Lana.

O segundo branch, o isométrico, é o jogo mais elaborado. Apesar de melhor organizado (seguindo design patterns) e com uma complexidade mais alta (gráficos em vista isométrica), nem todos os requisitos do professor estão implementados.

5. Tarefas Planejadas

- Implementação dos requisitos da iteração 2 (relatório do Mauricio) - **concluído**
- Implementação do tabuleiro em isométrico – **concluído***
- Implementação do sistema de sprites (imagens) – **concluído***
- Implementação do sistema de animações baseado em quadros – **concluído***
- Implementação do sistema para carregar o tabuleiro a partir de um arquivo de texto, onde caracteres representam os cômodos, corredores, portas e posições iniciais – **concluído***
- Implementação dos requisitos da iteração 2 na versão isométrica do jogo – **não concluído**

*apenas no branch isométrico. Algumas imagem do progresso na segunda pagina do relatório.

6. Próxima Iteração – Tarefas Planejadas

- Implementar os requisitos da iteração 2 e iteração 3 no branch isométrico, tornando-o o branch para entrega
- Branch Isométrico: Animação dos dados rolando
- Branch Isométrico: Gráficos: visual para as paredes da mansão
- Branch Isométrico: Gráficos: feedback visual para a movimentação do personagem
- Branch Isométrico: Música

7. Progresso no branch alternativo: Isométrico

