**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**



