



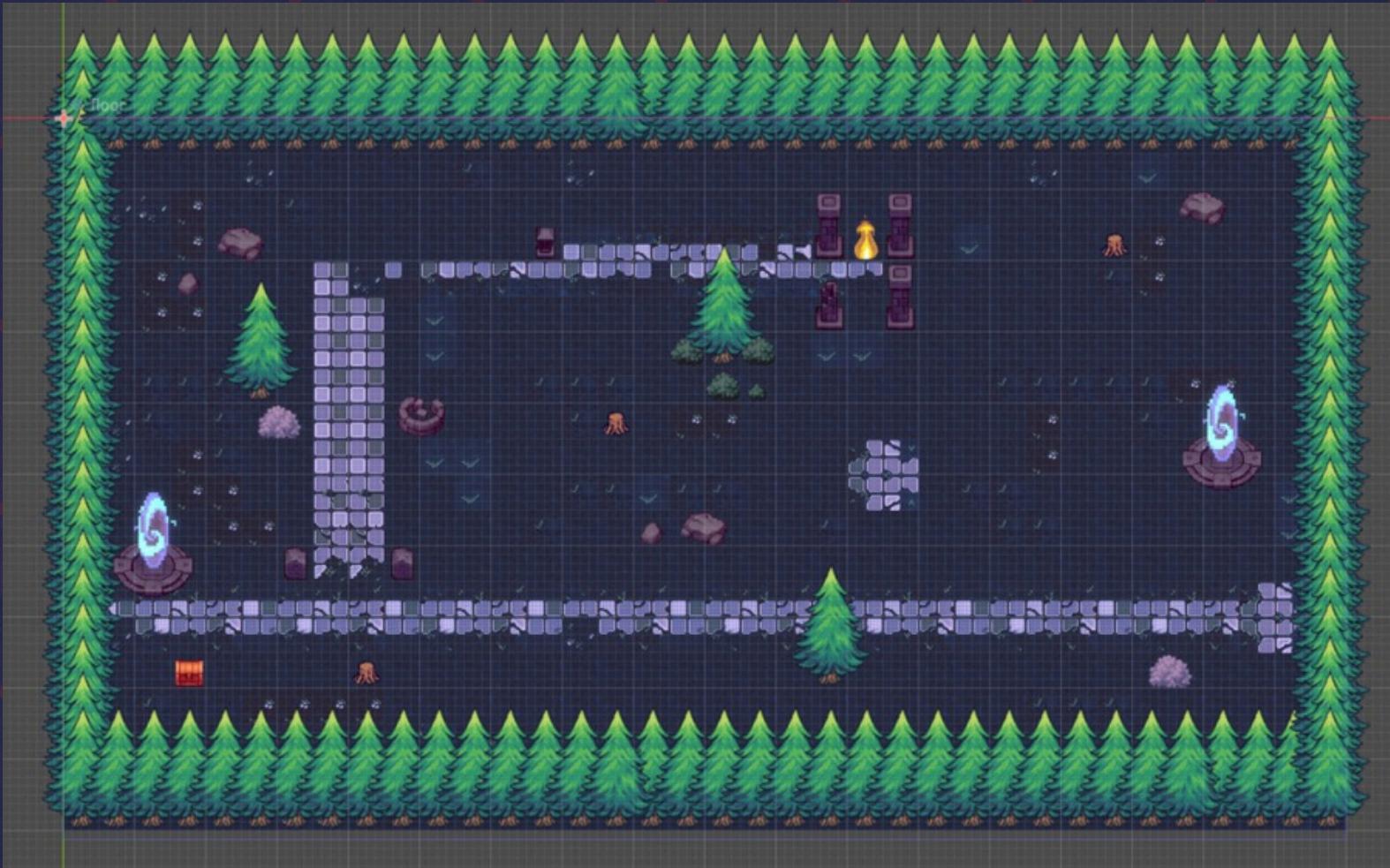
VERSÃO 03/10/2024

DRAGON'S TAIL

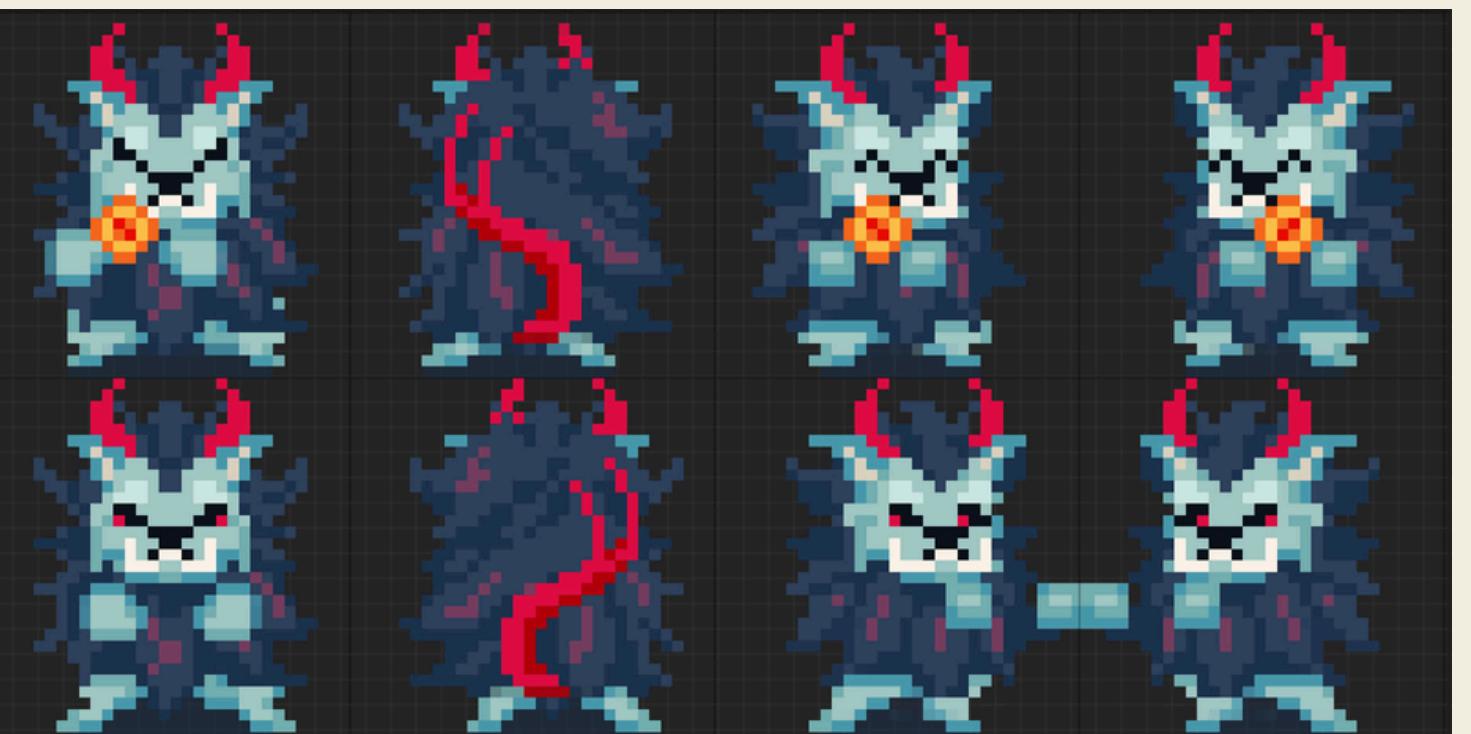
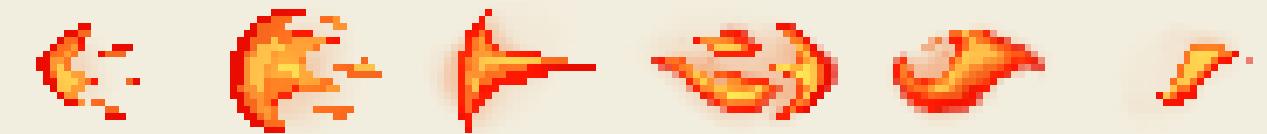
Sprint 2

ANDAMENTO

- Design do mapa e sprites;
- Mecânica do dragão;
- Mecânica dos inimigos;
- Montagem dos mapas;
- Menu do jogo;
- Funcionamento básico do jogo;



SPRITES



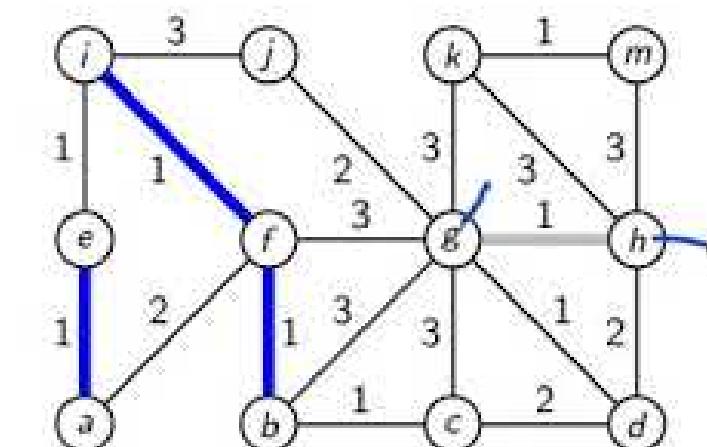
ALGORITMO DE GRAFOS

No jogo, O algoritmo Kruskal será usado para gerar os mapas aleatoriamente. Cada ponto seguro (portal) é representado por um vértice e as rotas entre eles por arestas. Os grafos garantem ao jogador corredores para chegar aos próximos mapas.



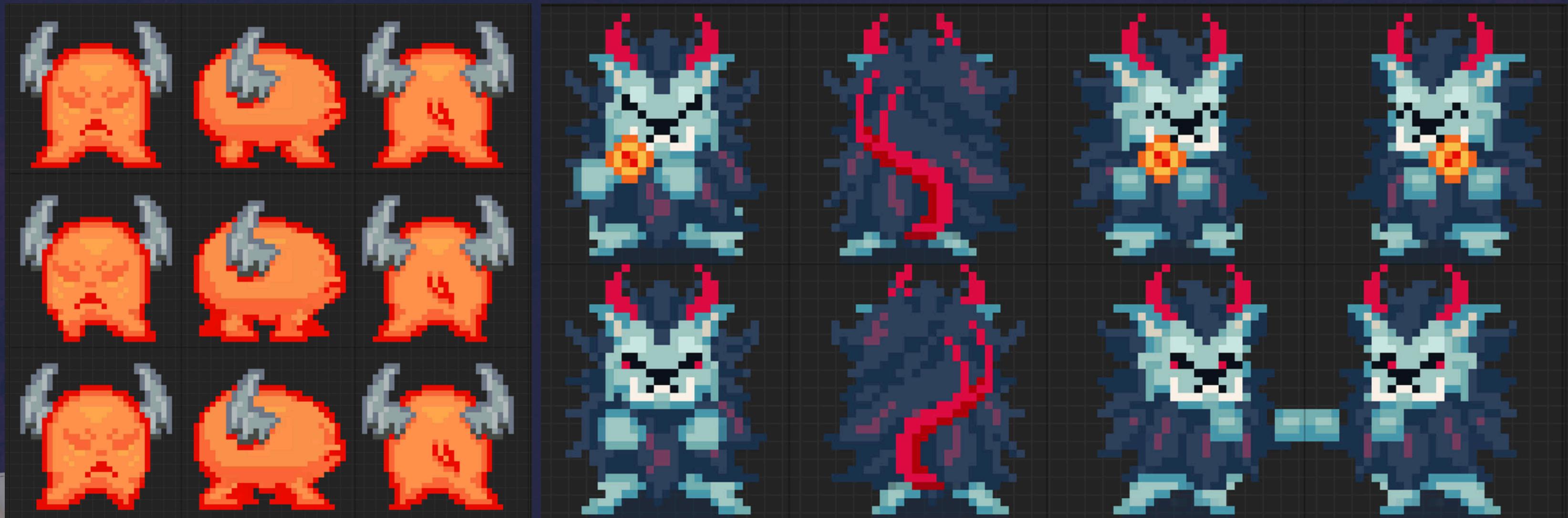
Kruskal(G, w)

```
1  $A \leftarrow \emptyset$ 
2 for cada vértice  $v \in V(G)$ 
   Make-Set( $v$ )
3 ordena  $E$  de maneira crescente pelo peso  $w$ 
4 for cada aresta  $(u, v) \in E$ , em ordem crescente de  $w$ 
5   if Find-Set( $u$ )  $\neq$  Find-Set( $v$ )
6      $A \leftarrow A \cup \{(u, v)\}$ 
7     Union( $u, v$ )
```



ALGORITMO DE IA

No jogo, a IA será usada para controlar a movimentação de alguns inimigos, conhecidos como melees. Esses inimigos atacam apenas de perto, aguardando o momento certo para agir.



RESPONSÁVEIS POR CADA PAPEL

Responsável	Atividade
Sophia	Artes, sprites e animações que ainda faltam no jogo
Hanna	Aprimorar o menu
Laura	Mecanica do dragao e interacao com boss
Livia	Mecanica do dragao e interacao com boss
Tiago	Inimigos / boss (IA)
Luca	Inimigos / boss (IA)
Sophia	Músicas do jogo
Rafael	Mecânica e criação de novos mapas (grafos)

INTEGRANTES



Sophia
Carrazza



Hanna Chaves



Lívia Xavier



Luca Gonzaga



Laura Costa



Rafael Fleury



Thiago Leão



Obrigado!!!

PUC Minas - Ciência da Computação