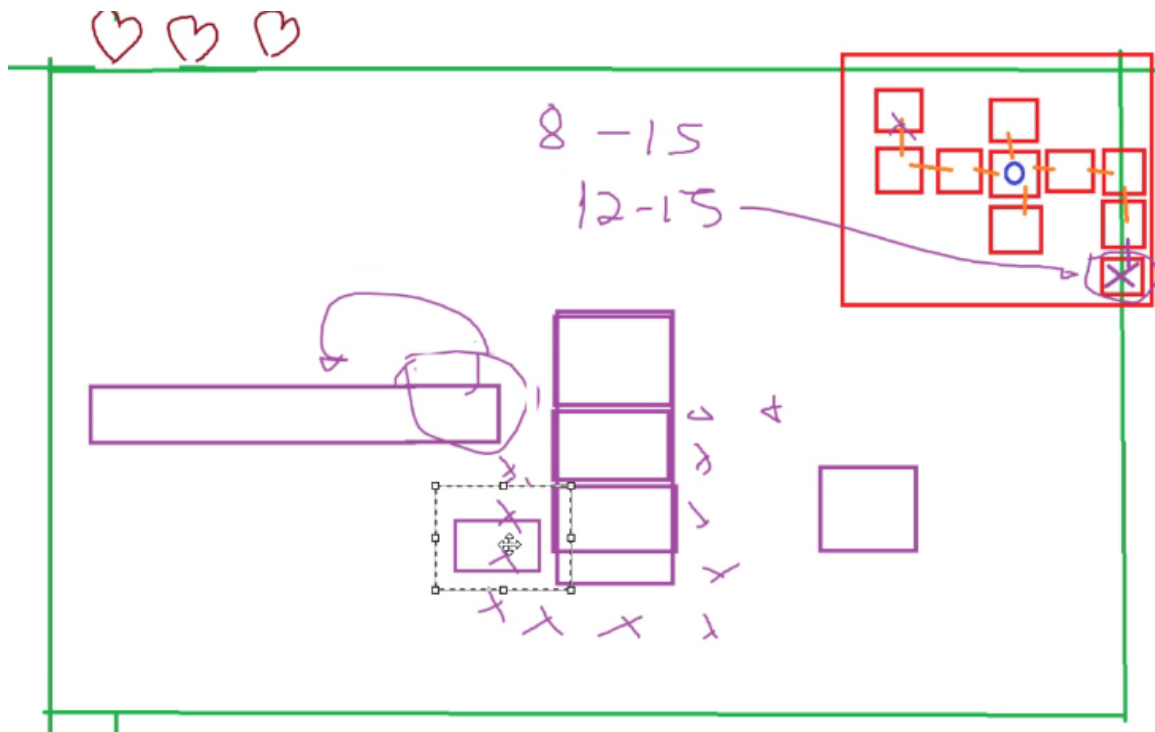


Ti-4 Technical



Funções:

Responsável	Atividade
Sophia	Design / sprites do jogo
Hanna	Starter menu
Laura	Mecanica do dragao
Livia	Mecanica do dragao
Tiago	Inimigos / Mecanica dos inimigos
Luca	Inimigos / Mecanica dos inimigos
Sophia	Música do jogo
Rafael	Mecanica dos mapas
Rafael	Montagem dos designs
todos	Definir utilizacao de grafos e IA

Luca	Apresentacao
------	--------------

Apresentação da Sprint 2 - Especificações:

As entregas serão organizadas e agendadas com os grupos pelo professor da disciplina de trabalho

interdisciplinar ou projeto aplicado.

O que o grupo deverá apresentar nesta entrega:

- Build do Jogo – Pasta com arquivos necessários para apresentar as funcionalidades básicas do jogo.
 - o Interface de navegação básica
 - o Cenário com blocagem de ambientes e modelos de banco de 3D
 - o Mecânica básica do jogo implementada
- Entrega de Grafos
 - o Métodos de busca
- Caso exista alguma atualização na proposta ou nos algoritmos a serem utilizados o PITCH deverá ser apresentado e validado novamente.
- Descrição dos responsáveis pelas atividades implementadas

Para a Sprint 2 - Nosso Trabalho:

- Tela de menu
- Uma tela com funcionamento básico do jogo com 1 ou 2 inimigos atirando (eles ainda não vão andar)
- Como vamos usar grafos (será um "labirinto")

Mecânica do Dragão:

- Em um mapa, existe um ponto que leva ao próximo mapa. O objetivo do dragão é chegar neste ponto tendo seu corpo aumentando a cada tile que ele se movimenta, desviando dos inimigos atiradores (ou que se movimentam, mais para frente na implementação);
- O dragão pode comer o inimigo com uma mecânica de mordida, pois ele perdeu suas habilidades de fogo com a névoa;
- A cada tile que o dragão andar, os inimigos podem fazer uma ação também;

- Ao chegar nos bosses, o dragão para de aumentar seu tamanho (fica com tamanho fixo) para desviar mais livremente dos ataques maiores e mais intensos do boss, e ele também pode atirar no boss para derrotá-lo;
- Implementação a mais (prioridade menor): A cada mapa existe um elixir/bolas de fogo para coletar e poder recuperar sua habilidade de atirar fogo no boss;

Mecânica do Inimigo:

- Há inimigos melee e ranged
-

Como vamos usar grafos:

Como vamos usar IA: