

VERSÃO 24/10/2024

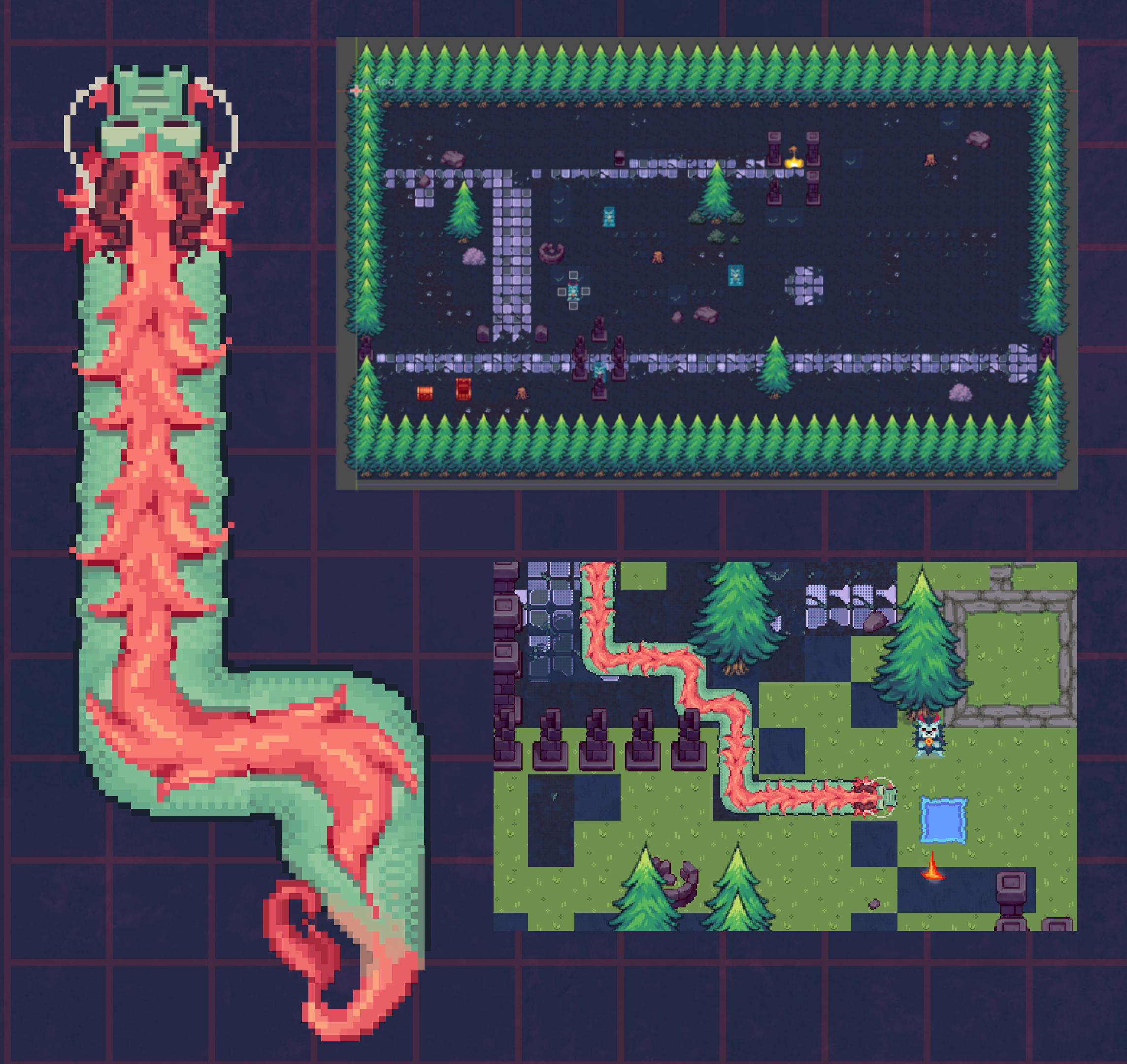
# DRAGON'S TAIL

Sprint 3

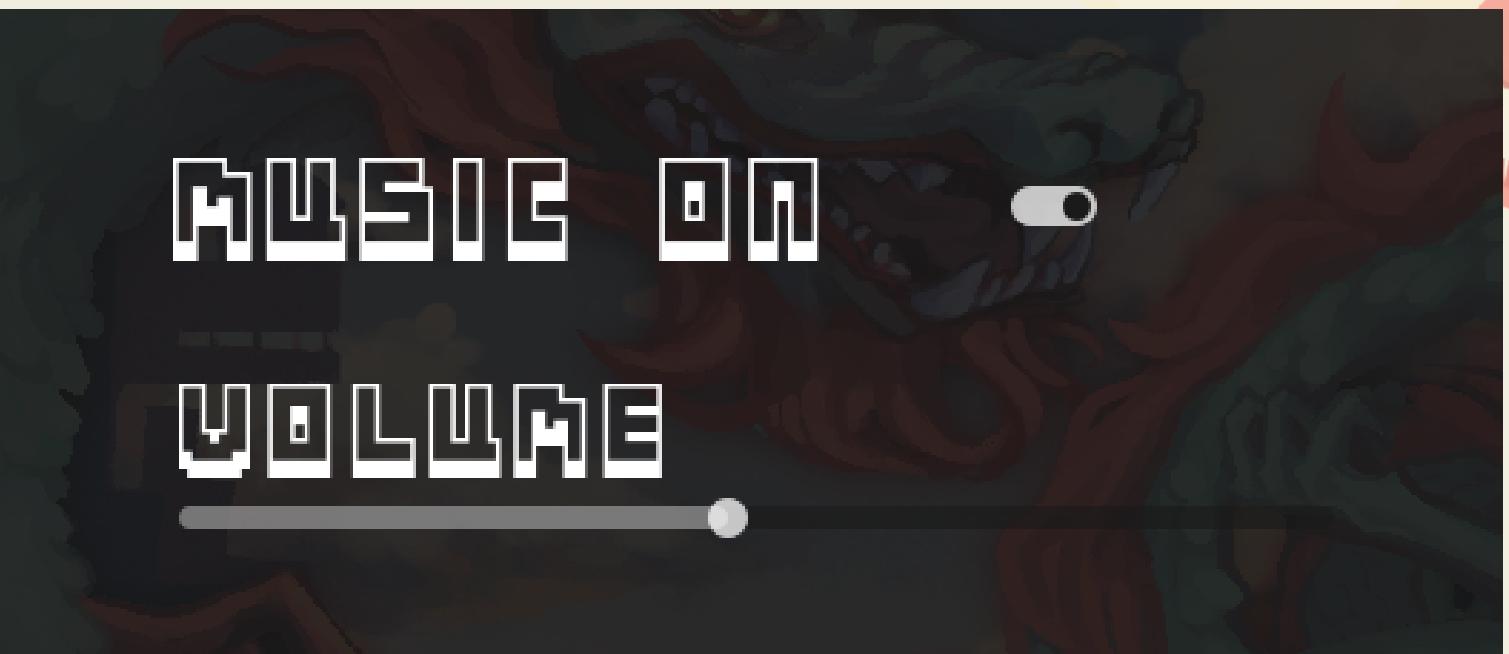


# ANDAMENTO

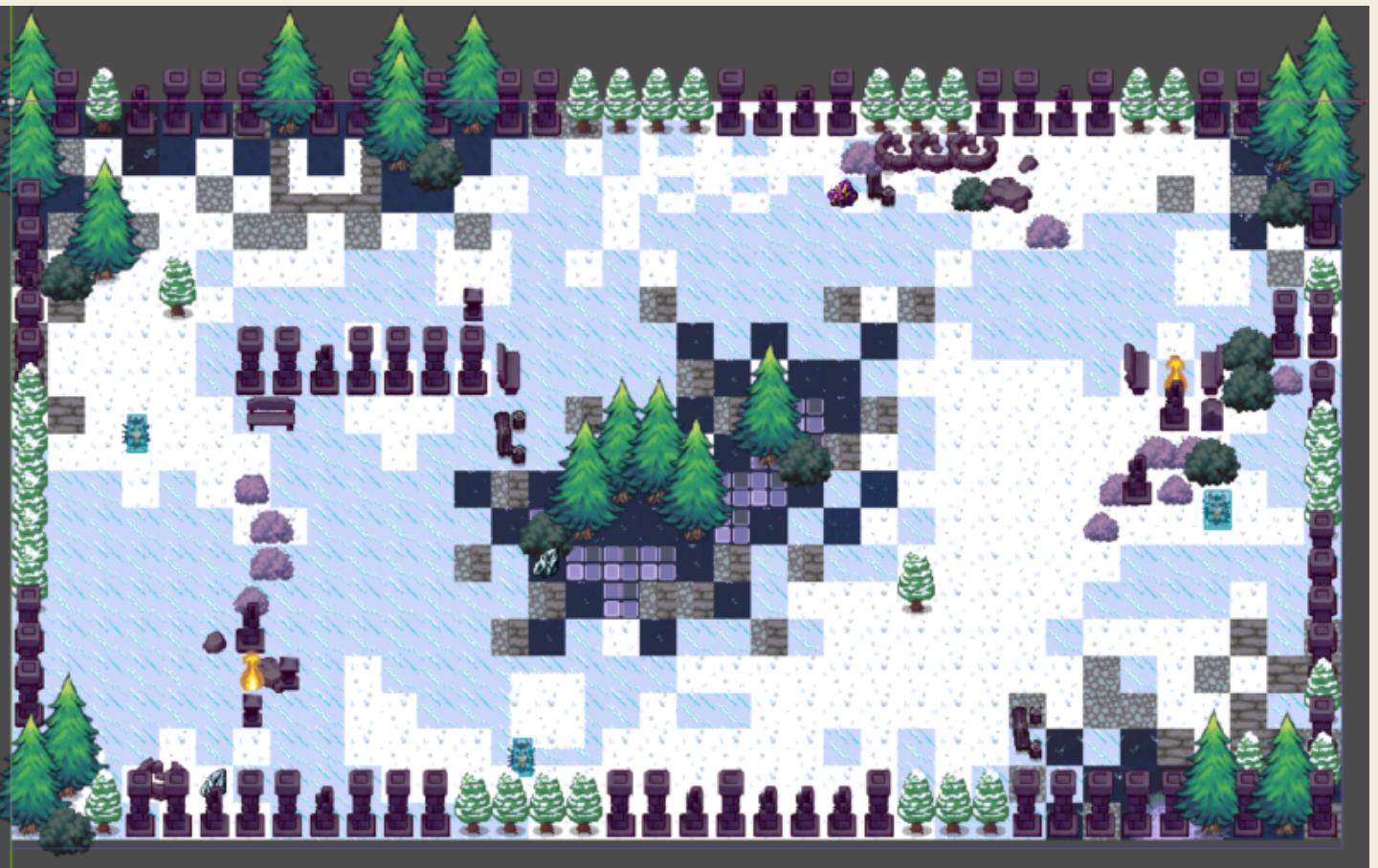
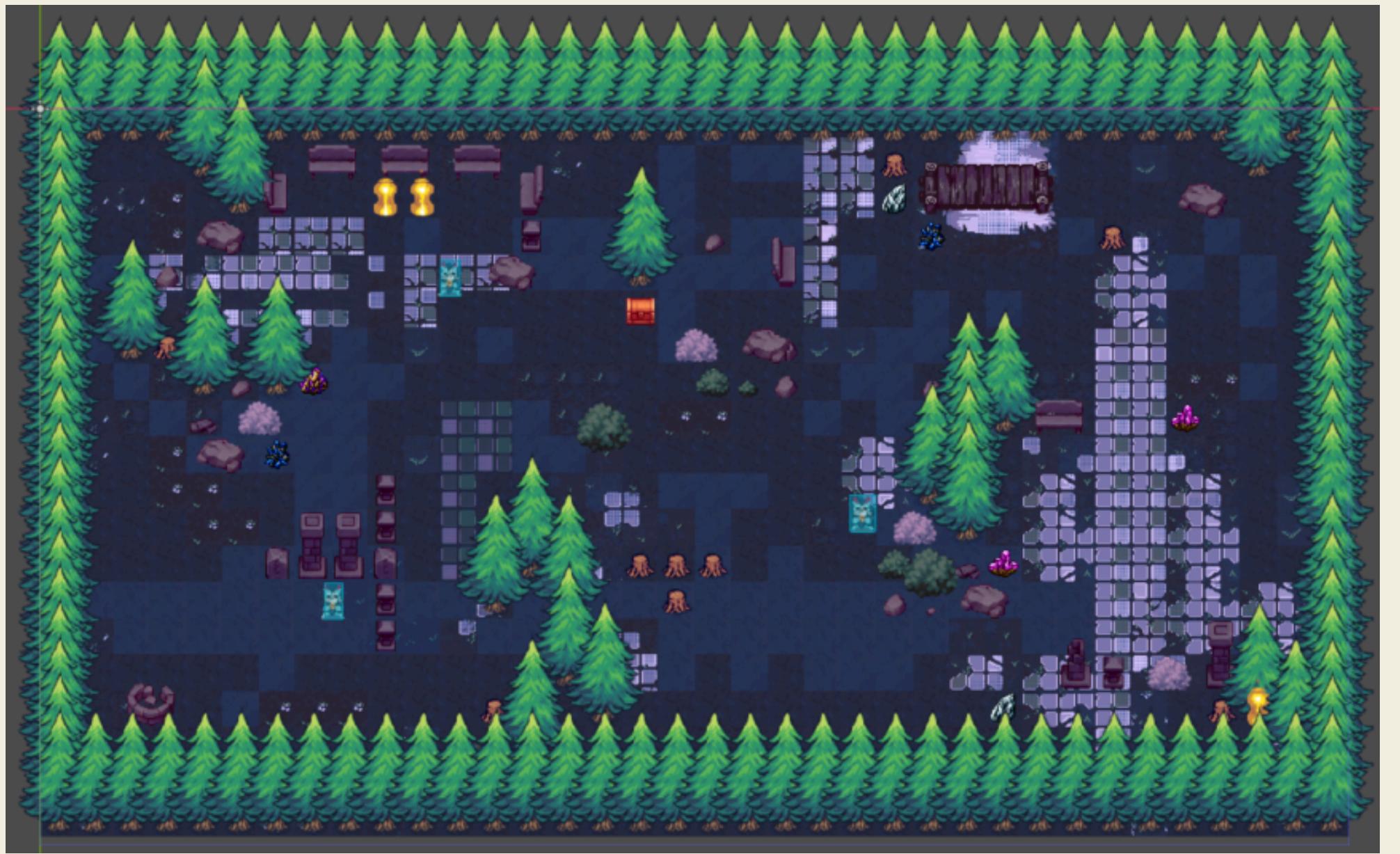
- Geração de novos mapas/cenários;
- Novo mob: O meeple teleguiado;
- Aprimoramento da mecânica do dragão;
- Correção de bugs referentes à falta de colisão com os assets e o dragão;
- Menu do jogo aprimorado e adição da música temática;



# NOVO MENU DO JOGO

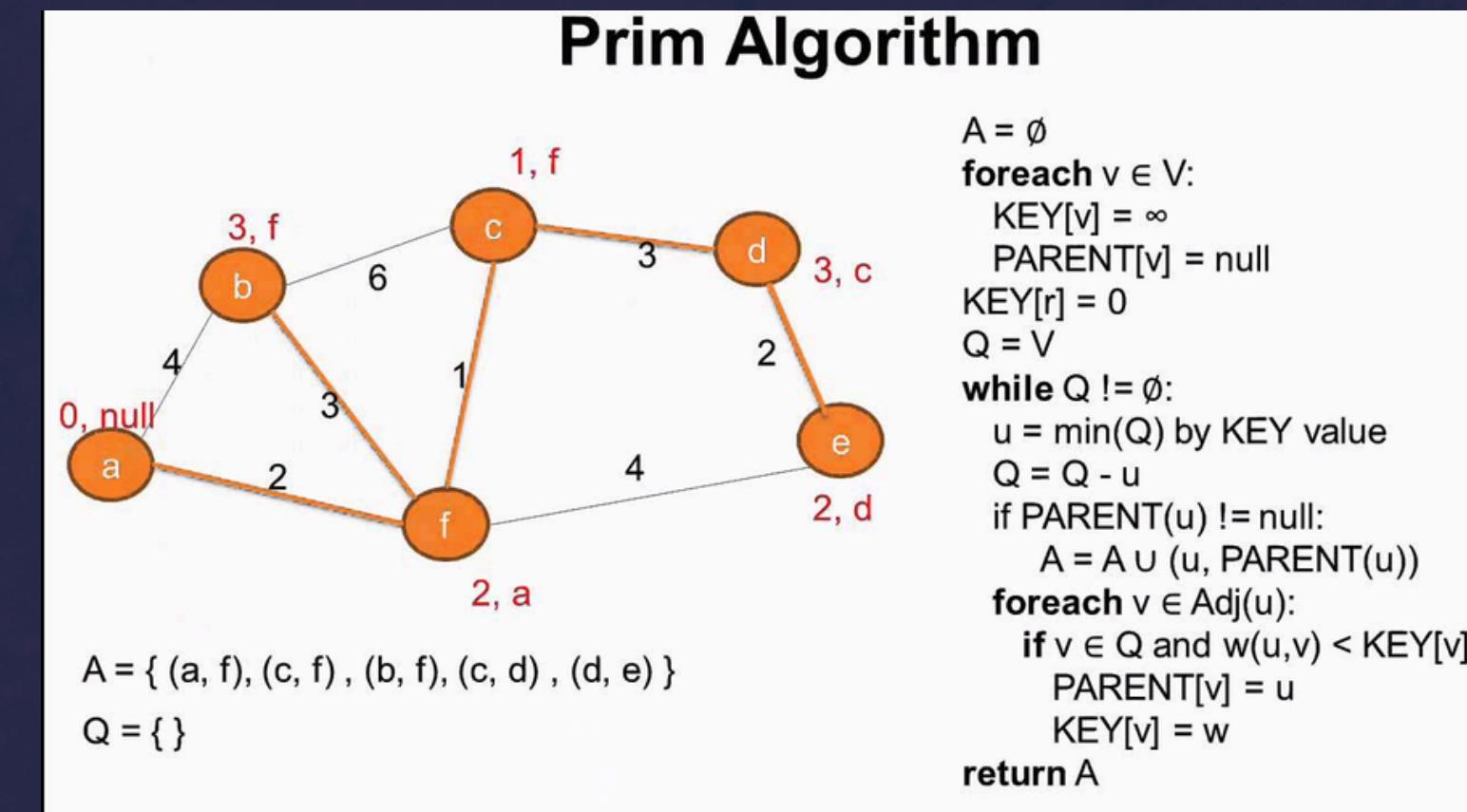


# GERAÇÃO DE NOVOS MAPAS



# ALGORITMO DE GRAFOS

No jogo, O algoritmo Prim está sendo usado para gerar os mapas aleatoriamente. Cada portal é representado pela ponta de uma aresta e as salas nas quais eles se encontram são os vértices. Os grafos garantem ao jogador corredores para explorar todo o mapa.



# INIMIGOS - NOVO MEELE

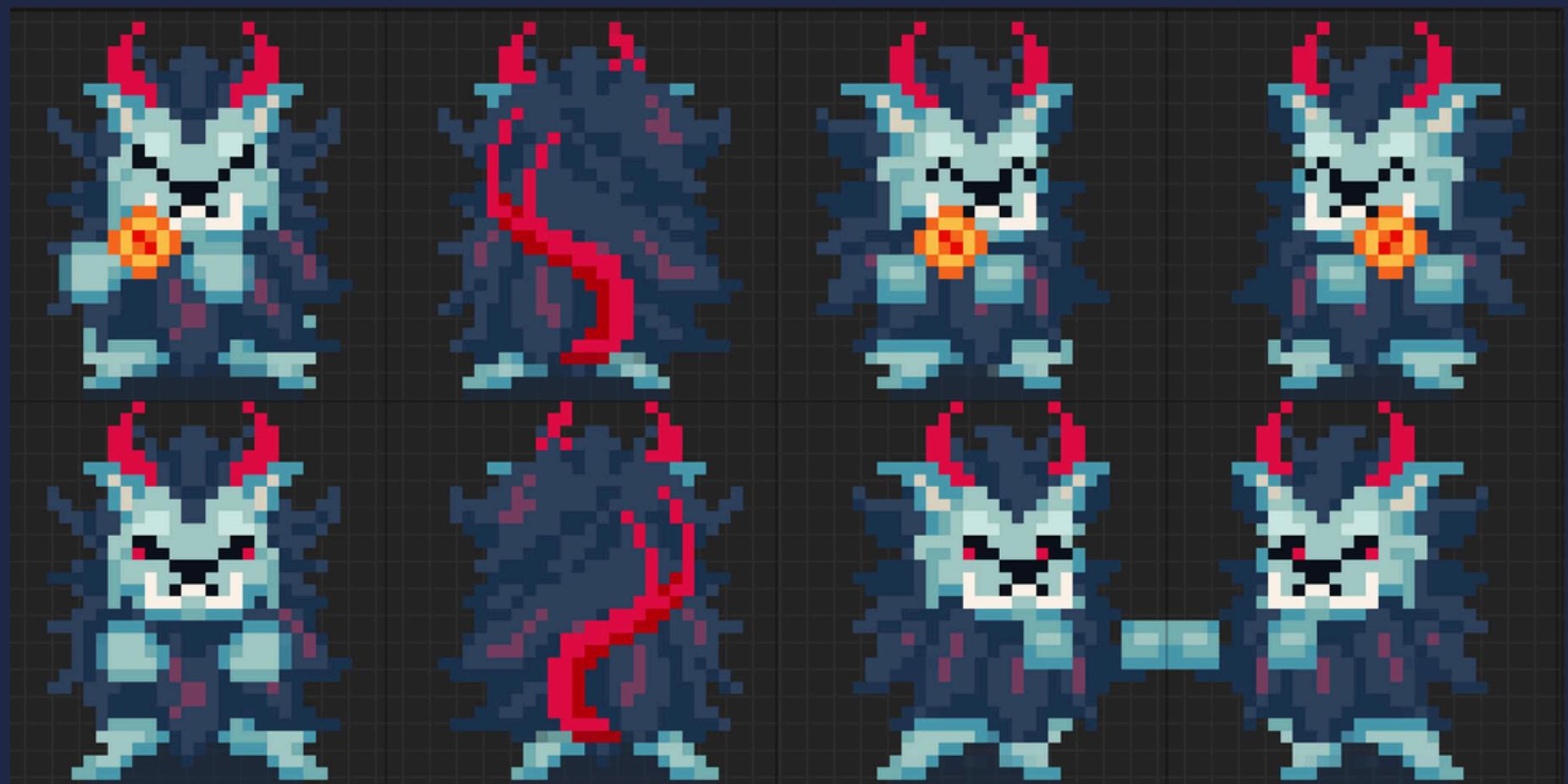
Um novo meeple foi criado, o qual anda em direção a cabeça do dragão.



# ALGORITMO DE IA

O algoritmo de IA utilizado será o A\*, afim de criar tiros de alguns inimigos ranged, capazes de mirarem no ponto futuro do dragão. Para isso será criada uma heurística baseada na posição do jogador, do portal e do atirador pra fazer uma previsão de onde atirar.

7	6	5	6	7	8	9	10	11		19	20	21	22
6	5	4	5	6	7	8	9	10		18	19	20	21
5	4	3	4	5	6	7	8	9		17	18	19	20
4	3	2	3	4	5	6	7	8		16	17	18	19
3	2	1	2	3	4	5	6	7		15	16	17	18
2	1	0	1	2	3	4	5	6		14	15	16	17
3	2	1	2	3	4	5	6	7		13	14	15	16
4	3	2	3	4	5	6	7	8		12	13	14	15
5	4	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6	5	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15



# CRONOGRAMA PARA A SPRINT 4

Responsável	Atividade
Sophia	Sprites/animações faltantes e montagem de novos mapas
Hanna	Adicionar o tutorial
Laura	Ataque do dragão, interação com boss e colisões
Livia	Ataque do dragão, interação com boss e colisões
Tiago	Inimigos / boss (IA)
Luca	Inimigos / boss (IA)
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