**Histórico de Atividades**

O desenvolvimento deste projeto foi baseado da continuação um outro projeto que havíamos feito no ano passado (2012) na disciplina de Linguagem de Programação 2. Portanto, já tínhamos a lógica de batalha praticamente pronta. No entanto, ao longo do ano, tivemos que alterar o funcionamento de alguns elementos.

Após a apresentação da proposta e aprovação dos professores Ivan e Renato, o primeiro passo para começar o desenvolvimento foi a atualização das bibliotecas da API libGdx. Como é uma API em constante desenvolvimento, muitas funcionalidades foram alteradas e novos recursos foram adicionados. Houve alguns problemas para se adaptar às diferenças da atualização, e metade do grupo não estava familiarizado com a API por não ter participado diretamente no desenvolvimento do código. Portanto, foi necessário destinar o desenvolvimento inicial para o aprendizado da API e atualização das bibliotecas, além do planejamento das user stories e dos novos requisitos.

A atualização das bibliotecas foi feita paralelamente com a implementação de testes unitários no código existente através da plataforma JUnit. O novo modelo necessitou também de uma reformulação da interface de menus (adaptada às novas funcionalidades do modo RPG). Por ter gráficos e processamento pesados, estávamos tendo alguns problemas com smartphones de hardware menos robustos, e tentamos melhorar o gerenciamento de recursos na memória. Após diversas tentativas, chegamos ao consenso de limitar o jogo apenas para tablets e smartphones mais avançados,

Em abril, terminamos as correções no código para a atualização da biblioteca, e continuamos o processo de abrangência do código com os testes unitários, a reformulação da interface, e uma adaptação do roteiro original para o modelo RPG. Também foi iniciado o desenvolvimento de um tutorial interativo do sistema de batalhas e uma forma mais dinâmica de visualizar as informações das cartas.

Ao iniciar o segundo bimestre, em maio, o Gabriel começou s implementar o Editor de Entidades, que nos auxiliaria bastante na criação de novos itens, personagens, mapas, e o armazenamento em arquivos Json. Nessa primeira etapa, iniciou-se a criação do modelo lógico do editor. Foi iniciada também a implementação da jogabilidade do RPG, com a movimentação do personagem pelo mapa (integrado com o editor de mapas Tiled Map Editor). O Hugo ficou responsável pela implementação lógica, e o Leon, pela interface e renderização. O Lucas continuou na reformulação da interface de menus.

Ao final de junho, conseguimos concluir o modelo e as funcionalidades utilizadas pelo Editor de Entidades e adaptamos o modelo do projeto principal para interagir com os arquivos criados pelo editor. Enquanto isso, continuamos o desenvolvimento do RPG, a refomulação da interface e a adaptação do roteiro.

Nas férias de julho tivemos pouca produtividade. Apenas concluímos algumas tarefas anteriores, como a movimentação do personagem pelo mapa, e iniciamos a implementação da interface do editor de entidades.

Com o início do segundo semestre tivemos a saída do Gabriel da instituição. Consequentemente elegemos o Hugo como novo gerente do projeto. Apesar do Gabriel não comparecer ás aulas, ainda ajudava no desenvolvimento do projeto principal.

Em agosto por conta de todos os integrantes estarem fazendo cursinho, a velocidade do desenvolvimento caiu drasticamente, e fomos obrigados a diminuir o escopo do projeto. Ao invés de apresentar um jogo completo na apresentação final, resolvemos apresentar apenas uma versão DEMO, com todas a funcionalidades, mas com apenas um mapa jogável.

Por conta de algumas dificuldades que estávamos tendo e pela necessidade do outro grupo (Shadow Struggles Online) de alterar o modelo do esquema de batalha, fizemos uma série de reuniões para definir um novo modelo e um fluxo de dados mais coerente.

Para continuar a implementação, estávamos muito dependentes da criação dos arquivos Json para codificar o uso dos recursos o fluxo de dados. Portanto, fomos obrigados a dar foco total na interface do projeto auxiliar (Editor de Entidades), que no momento, só continha o modelo.

Com o início do quarto bimestre, fomos direcionados pelos professores a terminar a documentação, que deveria ser entregue dentro de um mês.

**Histórico das Reuniões**

**14/02/13 – Reunião de planejamento de escopo**

Após o início das aulas, tomamos a iniciativa de realizar uma reunião inicial para termos uma ideia do que fazer, mesmo sem saber exatamente a divisão numérica da turma.

A reunião foi realizada por vídeo conferencia, através do Skype, e teve a presença dos integrantes de ambos os projetos (Shadow Struggles 2013 e Shadow Struggles Online): Felipe, Gabriel, Hugo, Leon, Lucas Hideki e Victor Eiti.

O principal objetivo da reunião foi o de decidir o que seria implementado de novidade na continuação do projeto Shadow Struggles, e qual a melhor forma de fazer seguindo os requisitos da disciplina de PDS. Para o Shadow Struggles Online foram discutidas as viabilidades da implementação web e o compartilhamento de recursos entre os projetos.

Essa primeira reunião resultou nas especificações apresentadas nas propostas iniciais do Shadow Struggles 2013 e do Shadow Struggles Online, apresentadas e aprovadas pelos professores no início do bimestre.