Reunião 05/06/21  
  
-Renata:

-Desenhou já 5 sprites de Coronito. Poderiam ser variações da dificuldade;

-IMEmigo é um IME do mal. Poderia ser o chefe. Ver o Andross do StarFox 64;

-Já temos sprite da máscara como upgrade (vida ou escudo);

-Está mantendo sprites na mesma altura e podemos usar o site que o Fernando deixou o link no Discord para mantermos na mesma resolução;

-Coronito “bravo” poderia sinalizar pouca vida ou um Coronito mais difícil de derrotar;

-Vai continuar fazendo os inimigos e pensando em variações.

-Bruno:

-Continuou fazendo concept – podem aparecer no jogo de alguma forma;

-Baixou LibreSprite e Piskel;

-Está tentando manter os inimigos na mesma altura no desenho;

-Vai tentar fazer os sprites dos personagens e passar pro movimento e se possível tentar programar algo...

-Fernando:

-Já programou um personagem que se mexe e atira seguindo o mouse;

-Velocidade de soltar o tiro está tranquila de editar e poderia já ser um upgrade de certa forma;

-Já programou spawners de inimigos e um template de inimigo que segue o avatar;

-Está indicando tudo com docstring e commitando tudo no Git;

-Vai tentar implementar os Coronitos como discutimos e seguir programando.

-Ideias:

-Poderia ter um inimigo que atirasse projéteis com trajetória circular (o “Espiralito” talvez, poderia ser o último tipo de Coronito que a Renata já desenhou);

-Gatolino poderia passar pela tela e deixar algum upgrade – atirar no gato faria ele não deixar nada, adicionando dificuldade e necessidade de prestar atenção;

-O inimigo que te persegue já programado poderia ser um “Boletinho”;

-Discutimos e rascunhamos variações do Coronito que poderiam seguir os sprites que a Renata já fez.