Divisão de Tarefas

1. Desenvolvimento de IA dos Inimigos – Samuel (Aplicando Máquina de estado finita a IA dos Inimigos)

Montagem da Mecânica dos Inimigos (Arco 1, Arco 2, Arco 3 e Arco 4)

Montagem da Mecânica dos Chefões (Arco 1, Arco 2, Arco 3 e Arco 4)

Movimentação dos demais Personagens (Todas as Transações)

2. Desenvolvimento de Mecânicas do Personagem – Luis (Criando a Narrativa usando a teoria Junguiana)

Montagem da Mecânicas do Personagens Principais – Movimentação (4 direções), Pulo, Ataque, Troca de Armas e Troca de Personagem. (Arco 1, Arco 2, Arco 3 e Arco 4)

Funcionalidade de item (Arco 1, Arco 2, Arco 3 e Arco 4)

Movimentação do Personagem Principais (Todas as transações)

Montagem e Desenvolvimento das Falas – Transação das falas (Todas as transações e Arco 4 – Parte 3)

Botão para trocar e finalizar as falas (Todas as Transações e Arco 4 – Parte 3)

3. Desenvolvimento de Ambiente – Tiago (Reuso de Código ou Asse)

Montagem do Background (Parallax) (Todas as cenas)

Colocar Som de fundo (Todas as cenas)

Colocar fade (Todas as cenas)

Montar e Funcionalidade da UI – Button Play (Todas as cenas)

Button Informações (Todas as cenas)

Button Mute (Todas as cenas)

Diminui o volume (Pause)

Montagem e Funcionalidade do Pop Up – Button Continue (Game Over)

Button Home – Botão de Sim (Game Over e Pause)

Botão de Não (Game Over e Pause)

Button Recomeçar (Pause)

Desenvolvimento da Fase da Segurança (Arco 4 – Parte 1)

Montagem e Desenvolvimento dos Créditos (Final)

4. Desenvolvimento de Fases fora do Padrão do Jogo – Fran (Utilização de Método Ágeis para área de jogos e automação de testes pra Unity)

Desenvolvimento da Fase da Corrida (Arco 2 – Parte 1)

Desenvolvimento da Fase da Sondagem (Arco 3 – Parte 2)

5. Thiago Calazans (Desenvolvimento de Jogo Eletrônico com Monetização utilizando o Design como Ferramenta de Diferenciação – Estudo de Caso: Kein Wasser)

Criação de Background;

Criação dos objetos;

Criação do hud;

6. Deny Monteiro (Membro Externo)

Criação dos Assets do personagens

Criação dos Assets dos inimigos;