**1º Relatório do Trabalho de Conclusão do Curso**

Jogo: Kein Wasser

Membros: Francisca Augusto, Luis Henrique, Samuel Queiroz, Thiago Calazans e Tiago Parente.

Membro Externo: Deny Monteiro.

Orientador: Cristina Araujo.

Co-orientador: Ricardo Costa Maginador

Trabalho Concluido: 15%.

Data de Entrega do Jogo: 28/02/2018.

**Andamento dos Trabalhos individualmente**

**Deny Monteiro (Designer)**

**Andamento:** Começou a definir as primeira concept art do personagens principais. Esperando a posição da equipe em relações as armas utilizadas pelos personagens para poder continuar seus trabalhos.

**Francisca Augusto (Desenvolvedora)**

**Tema: Utilização de Métodos Ágeis para área de jogos e automação de testes para Unity**

**Andamento:** Levantou as funcionalidades da fase da corrida aplicada no Arco 2 - Parte 1 e a fase da sondagem aplicada no Arco 3 - Parte 2. Logo iniciará as atividades para criaram de cada fase.

Também fez um estudo sobre como direitos autorais, o que podemos e o que não podemos fazer ao utilizar conteúdo gratuito.

**Luis Henrique (Desenvolvedor)**

**Tema: Ainda não fechado.**

**Andamento:** Finalizou as funcionalidades do personagem principal, agora está pesquisando para fechar o tema que irá trabalhar no TCC.

**Samuel Queiroz (Desenvolvedor)**

**Tema: Aplicando Máquina de estado finita a IA dos Inimigos.**

**Andamento:** Os inimigos já estão indo aleatoriamente em direção ao personagem, está trabalhando na mecânica para o inimigo atacar quando visualizar o personagem.

**Thiago Calazans (Designer)**

**Tema: Desenvolvimento de Jogo Eletrônico com Monetização utilizando o Design como Ferramenta de Diferenciação - Estudo de Caso: Kein Wasser**

**Andamento:** Já criou o background dos Arco 1 e 2 e já está iniciando os trabalhos do arco 3, também já fez a logo do jogo.

**Tiago Parente (Desenvolvedor)**

**Tema: Reuso de Objetos no Kein Wasser.**

**Andamento:** Já está montando o ambiente do primeiro Arco, usando Parallax. Além de trabalhar com a movimentação da câmera, aplicando o modo elástico.

**Andamento dos Trabalhos como Grupo**

* A sugestão do tema do jogo foi proposto pelo Samuel Queiroz e aprovado pelo grupo;
* Todos os membros colaboram com as referências e no desenvolvimento do enredo do jogo.
* Luis Henrique e Samuel Queiroz organizaram as ideas da equipe e montou o enredo do jogo e Thiago Calazans criou o nome do jogo e o nome dos personagens principais;
* Esqueleto do Jogo foi definido com todos os membros da equipe;
* Thiago Calazans, Luis Henrique e Francisca Augusto desenharam as Art Concept de cada Arco do Jogo, sendo analisado e aprovado pelo Samuel Queiroz e Tiago Parente;
* Luis Henrique tratou de dividir as tarefas para cada desenvolvedor e Thiago Calazans tratou de dividir as tarefas para cada designer;
* O grupo está se reunindo em via hangout as quartas-feiras às 20hrs e na casa de um dos membros nos fim de semana.
* Os assuntos pendentes e dúvidas são discutidos e resolvidos nas reunião e o Luis Henrique cuida de documentá-las em atas, relatórios ou Game Design Document.