**\*2º 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: 18%.

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

**\*Andamento dos Trabalhos individualmente\***

**\*Deny Monteiro (Designer)\***

**\*Andamento:\*** Começou a fazer os sprites do personagens principais.

**\*Francisca Augusto (Desenvolvedora)\***

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

**\*Andamento:\*** Desenvolvendo a fase da corrida e pesquisando sobre teste automatizado na unity.

**\*Luis Henrique (Desenvolvedor)\***

**\*Tema: Criando a Narrativa usando a teoria Junguiana.\***

**\*Andamento:\*** Fechou o tema com a orientadora e iniciou a pesquisa sobre o tema. Agora iniciará a criação do roteiro e levantamento dos personagens para dublagem.

**\*Samuel Queiroz (Desenvolvedor)\***

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

**\*Andamento:\*** Está trabalhando na mecânica para o inimigos.

**\*Thiago Calazans (Designer)\***

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

**\*Andamento:\*** Finalizou o céu do background do Arco 2, fazendo o feito de trocar de dia para noite. Agora está finalizando o background do Arco 3 e iniciando o Arco 4.

**\*Tiago Parente (Desenvolvedor)\***

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

**\*Andamento:\*** Está trabalhando com a movimentação da câmera, aplicando o modo elástico. E já está aplicando o background do Arco 2 na cena.

**\*Andamento dos Trabalhos como Grupo\***

* Os itens foram fechado pelo Thiago Calazans, Francisca Augusto e Luis Henrique, além de tirá o tempo do jogo e substituído pelo checkpoint entre uma parte e outro do arco;
* Os membros Thiago Calazans, Francisca Augusto e Luis Henrique definiram que será utilizado dublagem para a narrativa do jogo, para assim, o jogador entrar na história do jogo;
* A arte dos inimigos foram sugeridos pelo Thiago Calazans e aprovado pelo grupo;
* As condições de vitória e derrota de cada arco foi criado e fechado pela equipe;
* Thiago Calazans tomou a iniciativa de buscar banda para criar os áudios do Jogos, ainda em processo de fechamento;