

# Introdução

O tema é a criação de um jogo action platformer 2D single player, que apresenta elementos de exploração, combate e plataforma. Durante o jogo o jogador explora diferentes áreas, enfrentando inimigos para progredir na história. É um jogo desafiador, que exige pensamento e reflexos rápidos, com combate e movimentação precisos, com uma progressão de níveis que se atrelam com a história.

O jogador deve percorrer diferentes níveis combatendo diversas criaturas e inimigos, esperando o melhor momento para acertar um golpe fatal, o jogo possui uma mecânica de hit-kill, em que inimigos durante o combate, apresentarão pontos fracos, que ao serem atacados, de forma precisa, matam o inimigo instantaneamente.

Conforme o jogador avança, os inimigos se tornam mais fortes, requisitando maior habilidade e reflexos. No final de cada fase, haverá um inimigo chefe, que é o último desafio antes de prosseguir.

A criação de um jogo é uma atividade complexa, com uma grande quantidade de código, e vários sistemas funcionando simultaneamente. Então é um trabalho que exige aplicação de padrões de projeto, integração de workflow com vários programadores, boas práticas de código e planejamento intenso. Além disso, um jogo de grande porte envolve tarefas que vão além de programação, tais como animação, música e narrativa. Então o tema é interessante para aprendizado do processo de criação de um jogo, a nível profissional.

## Objetivos

Os nossos objetivos são aprender boas práticas de desenvolvimento para um projeto grande e complexo, e lançar uma demo funcional do jogo até o final do ano.

Como demo consideramos um jogo com todas as funcionalidade do jogo final, porém em uma escala reduzida de níveis e história. Para descrever a demo criamos um escopo, que é o limite mínimo de features e conteúdo do projeto. Em termos do design do jogo, criamos um Game Design Document (GDD). Tanto o escopo como o GDD estão disponíveis na página do projeto.

## Cronograma de atividades

Separamos o nosso objetivo em três fases: Alfa, Beta e Release. Na fase Alfa visamos construir todas as mecânicas básicas do jogo, como movimentação, combate, mapa, etc.

Para a fase Beta, utilizaremos os sistemas programados na fase Alfa para implementar o que foi planejado no escopo mínimo. Então nessa fase serão implementados os níveis, as artes, as animações, as músicas e a história. Nessa

fase também lançaremos uma versão de teste na plataforma itch.io para recolhermos feedback sobre o jogo.

A fase Release será uma fase para revisar e eventualmente refinar o que foi feito, utilizando principalmente o feedback coletado na fase Beta.

O cronograma apresenta com mais detalhes tudo que precisa ser implementado. Também está disponível na página do projeto.

	APR - JUN	JUL - SEP	OCT - DEC
<b>Releases</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li> <span style="color: purple;">+</span> SWOR-6 GDD           <ul style="list-style-type: none"> <li>SWOR-8 Escopo mínimo <span style="float: right;">DONE</span></li> <li>SWOR-9 Referências visuais na documentação <span style="float: right;">DONE</span></li> <li>SWOR-10 Referências bibliográficas <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-11 Fazer Cronograma geral <span style="float: right;">DONE</span></li> <li>SWOR-12 História <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> </ul> </li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li> <span style="color: purple;">+</span> SWOR-19 Alfa           <ul style="list-style-type: none"> <li>SWOR-21 Implementar sistema de movimentação <span style="float: right;">IN PROGRE... JOHNNY LI...</span></li> <li>SWOR-47 Implementar sistema de câmera <span style="float: right;">IN PROGRE... JOHNNY LI...</span></li> <li>SWOR-24 Implementar sistema de combate <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-48 Implementar sistema de níveis <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-31 Implementar sistema de vida <span style="float: right;">SELECTED... MERZ</span></li> <li>SWOR-37 Implementar sistema de obstáculos <span style="float: right;">SELECTED... ANDRÉ G...</span></li> <li>SWOR-32 Implementar sistema de power ups <span style="float: right;">SELECTED... MERZ</span></li> <li>SWOR-34 Implementar sistema de checkpoint <span style="float: right;">DONE ANDRÉ G...</span></li> <li>SWOR-35 Implementar sistema do mapa <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-38 Implementar de paredes quebráveis <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-42 Implementar sistema de inimigos <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-49 Sistema de Save e Load Game <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-50 Implementar sistema de música dos níveis <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-51 Implementar sistema de sound effects <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-52 Implementar sistema de menu <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-55 Implementar sistema de cutscene <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-56 Implementar sistema de animação <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-62 Implementar sistema de Input <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> </ul> </li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li> <span style="color: purple;">+</span> SWOR-20 Beta           <ul style="list-style-type: none"> <li>SWOR-65 Tutorial <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-66 Animações <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-67 Sound Effects <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-68 Música <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-69 Cutscenes <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-70 Níveis <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-71 Sprites <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-72 Consertar bugs <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-73 Testar jogo com player base(itch.io) <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-74 Inimigos <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-81 Power ups <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> </ul> </li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li> <span style="color: purple;">+</span> SWOR-23 Release           <ul style="list-style-type: none"> <li>SWOR-75 Review <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-79 Aplicar Feedback da fase de review <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> <li>SWOR-78 Lançar demo <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> </ul> </li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li> <span style="color: purple;">+</span> SWOR-22 Escrever Monografia           <ul style="list-style-type: none"> <li>SWOR-22 Escrever Monografia <span style="float: right;">BACKLOG</span></li> </ul> </li> </ul>			