

Relatórios Semanais

Semana 1 - 12/03

Todos os integrantes do grupo se reuniram para definir alguns detalhes sobre o projeto (como quais ferramentas seriam utilizadas) e para a produção da proposta.

Semana 2 - 19/03

Nesta semana todos os membros do grupo trabalharam as 8 horas em equipe, sem individualização de tarefas. Durante os dias, estes foram os objetivos atingidos:

- Protótipo finalizado
- Passamos todas as coisas que tínhamos no Godot 2 para o Godot 3
- Sistema de colisão foi implementado para o uso de KinematicBody2D
- Bola simples já parece funcionar como o intencionado
- Começamos a testar alguns tipos novos de bolas durante um “Brainstorm”

Semana 3 - 02/04

- Implementação um *level-maker* para facilitar a produção de novos níveis no futuro
- Criação do menu inicial e de opções
- Sistema básico de save
- Refatoração do código e organização dos arquivos
- Implementado sistema de pause com um menu simples
- Implementado um seletor da bola atual

Semana 4 - 09/04

- Mudança da forma com que o jogo lida com as bolas
- Novas bolas e paredes adicionadas
- Adicionado um sistema de filas para que mais de uma bola possa ser usada a cada instante
- Criadas sprites para quase todos os objetos

Semana 5 - 16/04

- Adicionando novos inimigos e sprites
- Player pode pular

Semana 6 - 23/04

- Adicionado novos inimigos e novos levels de teste

Semana 7-11 - 07/05-11/06

- Dificuldades do processo criativo fizeram com que a criação de fases (que deveriam durar duas semanas) permeassem 6 semanas, lidamos com isso dedicando uma quantidade significativa de tempo a menos para efeitos visuais e sonoros.
- Essas 4 semanas foram dedicadas ao conserto de bugs que estavam atrapalhando o processo de criação de fases, e a criação de fases em si.
- Começo da criação de levels de tutorial.
- Criação do poster.

Semana 12-13 - 18/05-25/06

- Criação de uma tela para seleção de níveis
- Implementação de um save file para manter o estado dos níveis
- Criação de uma tela de créditos
- Redesign do menu inicial
- Organização dos níveis que seriam apresentados no let's play no IME.
- Melhorando a jogabilidade com joystick
- Facilitando o uso da dredd ball
- Relatórios finais
- Let's play no IME