IA 369A – Tópicos em Engenharia de Computação
Ata de Reunião

Grupo	Grupo 1	Reunião	18	Data	25/05/2011

Relator	Marcos Donato da Silva

Participantes
Carla Fernanda da S Sampaio Cesar Tegani Tofanini Marcos Donato da Silva Rafael Sangalli Rodrigo Costa Leite
Pauta
1. Revisão e definição dos elementos do jogo a serem incluídos na versão a ser apresentada na próxima aula 2. Acerto de detalhes restantes em cada um destes elementos. 3. Discussão dos elementos a serem incluídos no GDD.
Resumo

1) Revisão dos itens a serem entregues na apresentação: Durante cerca de um mês, o grupo trabalhou nos itens descritos no product backlog (sprints 3 e 4) visando esta segunda entrega e, na aula de hoje, foi feita a revisão final dos elementos que serão incorporados à versão preparada para a apresentação.

   Foi defnida na aula passada Domingo (dia 22 de maio) como sendo a data limite para incorporação e integração de novos elementos à versão de demonstração a ser apresentada na próxima aula. Nesta aula, estes elementos incluídos foram revisados e são:
   - Implementação completa de **todos** os puzzles da Fase-1 (Cesar)
   - Implementação do grito aleatório da Silmara (Cesar)
   - Implementação do HUD do jogo (Cesar)
   - Mecanismo de integração do HUD ao Jogo (Cesar)
   - Desenvolvimento de mecanismos de jogabilidade (Respawn, Sistema de controle de munição) – (Cesar/Sangalli)
   - Modelagem completa do personagem Butcher (Rodrigo)
   - Animação do personagem Butcher (Rodrigo)
   - Integração do personagem Butcher ao jogo (Rodrigo)
   - Aprimoramento do armamento e sistema de dano causado pelo Marshall (Rodrigo)
   - Cena de abertura inicial do jogo (Sangalli)
   - Cena de transição entre Fase-1 e Fase-2 (Carla/Sangalli)
   - Aprimoramento do Cenário do jogo, com a inclusão de vários elementos decorativos (Marcel)
   - Balanceamento entre dificuldade/jogabilidade (Sangalli/Donato)
   - Implementação de um sistema de navegação para os monstros (Donato)
   - Aprimoramento da IA dos monstros Butcher e Screamer (Donato)
   - Elaboração da IA para os monstros Shortie, coordenando ataque em grupo (Donato)

- Elaboração da IA para o Crusher (Donato)

2) Acerto dos detalhes finais para a apresentação: Durante a revisão de cada um destes itens, aqueles que ainda apresentavam algum ponto a ser finalizado foram discutidos e, as decisões tomadas em grupo:

- Cena entre a fase-1 e fase-2: Durante a aula, o posicionamento das câmeras desta cena foi remodelado a fim de dar maior ênfase à reação do Marshall ao deparar-se com os monstros (Carla/Sangalli).
- HUD: Foi estudado o sistema que deixa a tela em vermelho à medida em que o Marshall leva danos e, ficou decidido que para esta entrega, o HUD iria refletir um percentual de vida restante para o Marshall (já implementado e integrado ao jogo por Cesar/Rodrigo)
- Revisão final dos parâmetros configuráveis dos monstros, a fim de balancear a jogabilidade/dificuldade. Foi modificado por exemplo o tempo pré-ataques do Screamer, a velocidade inicial do Crusher (Donato/Sangalli)
- Iluminação: Ficou decidido que para a entrega, a iluminação do jogo será sensivelmente modificada a fim de aumentar a visibilidade, sobretudo no corredor que dá acesso ao primeiro Butcher.

3) No que diz respeito ao GDD, ficou apenas a orientação de que a data limite de inclusão dos elementos é hoje (quarta-feira, dia 25 de maio) a fim de que a apresentação possa ser revisada e fique concisa com a documentação incluída.

Decisões

- Seleção final dos elementos a serem incluídos na segunda demo do jogo (veja sub-item anterior)

Atribuições de Tarefas

Todos

- Atualizar a documentação do GDD visando a segunda versão de demonstração.