IA369A – Tópicos em Engenharia de Computação
Ata de Reunião

Grupo	1	Reunião	06	Data	20/03/2012
Relator	Lauro Américo dos Santos				

Participantes

- Edgar Armeliato
- Fernanda Aguiar
- Harlei Miguel de Arruda Leite
- Lauro Américo dos Santos
- Paúl Hernán Meija Campoverde
- Rodrigo Aparecido Morbach
- Rodrigo Mologni G. dos Santos
- Thiago Cavalcante
- Tiago Cinto

Pauta

- Dividir o GDD para ser feito em grupos;
- Definir um cronograma para o GDD.

Resumo

A reunião começou com Tiago Cinto demonstrando a implementação de funcionalidades de perseguição e patrulhamento de inimigos de acordo com as máquinas de estado definidas na reunião anterior.

Após isso a equipe se dividiu em quatro grupos para o desenvolvimento do GDD.

O primeiro grupo ficou com as atribuições de *Game Designer*. Foi decidido que ele seria composto por um integrante de cada equipe definida na reunião anterior e que somente estes teriam poder de voto sobre as decisões da equipe. Os demais participantes são bem-vindos a participar das reuniões, porém somente como fornecedores de ideias. Harlei Miguel, Rodrigo Mologni e Paúl Meija ficarão com as atribuições deste papel: detalhar as fases e cenários do jogo, a definição de inimigos e interação deles com os personagens, definição do fluxo do jogo e definição de mapas.

O segundo grupo ficou com atribuições relativas à modelagem de personagens e inimigos, detalhando-os. Fernanda Aguiar, Lauro Américo, Rodrigo Morbach e Rodrigo Mologni ficarão responsáveis.

O terceiro grupo se focará na programação da inteligência artificial dos personagens e inimigos, na mecânica do jogo, testes e detalhamento dos requisitos técnicos. Harlei Miguel, Thiago Cavalcante, Tiago Cinto e Julián ficarão responsáveis.

Por último, o quarto grupo será responsável pelos efeitos sonoros, músicas de *background* e menus. Edgar Armeliato e Paúl Meija estão

encarregados destas atividades.

Decisões

- O GDD será dividido em partes as quais caberão aos grupos trabalhar com aquelas que lhes couberem;
- A equipe de *Game Designers* será composta por um integrante de cada grupo de desenvolvimento;
- As decisões de *Game Design* ficarão a cargo de 3 pessoas: Rodrigo Mologni, Harlei e Paúl;
- O cronograma para o GDD será definido na próxima reunião uma vez que já se conhecerá melhor a interação dos inimigos e personagens e o fluxo de jogo.

Atribuições de Tarefas

Para a próxima reunião:

- Grupo *game designer*: deverá descrever a interação de inimigos e personagens no jogo e o fluxo de jogo para que os grupos de modelagem, programação e música possam iniciar os seus trabalhos;
- Grupo modelagem: Procurar por modelos de inimigos e personagens já conhecidos;
- Grupo de programação: Aperfeiçoar as máquinas de estado dos inimigos e trabalhar em áreas gerais do documento;
- Grupo de música: Iniciar a escrita da parte musical do documento;