

Tópicos Especiais em Linguagens de Programação (Jogos I) - Projetos e Metas

Projeto	Equipe	Metas - 2ª Avaliação	Metas - 3ª Avaliação	Metas - Avaliação Final
Magos vs Monstros	EDMAGNO GOMES DOS SANTOS	(1) Implementação de pelo menos uma fase do jogo (estruturação lógica do mapa); (2) Criação de pelo menos uma torre com ataque; (3) Criação de pelo menos um inimigo capaz de andar pela fase; (4) Implementação da interface básica para a criação de torres; (5) Implementação de pelo menos um poder especial.	(1) Criação de todas as fases do jogo; (2) Implementação de todas as torres do jogo; (3) Implementação do processo e da interface de upgrade das torres; (4) Criação de todos os inimigos e implementação das waves de inimigos; (5) Implementação do sistema de moedas; (6) Implementação de todos os poderes especiais;	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces; (3) Adicionar áudio ao jogo (músicas e efeitos sonoros); (4) Balanceamento e finalização do jogo completo.
	MARCO ANTONIO DUARTE GOMES			
	MATHEUS DUARTE DA SILVA SALES			
	RAFAEL AZEVEDO ALMEIDA DE SOUZA			
Pecados de Pandora	MARINA FASURA FERRAZ	(1) Implementação da primeira área do jogo; (2) Implementação do controle do personagem principal (movimentação e ataque com espada); (3) Implementação do controle da câmera; (4) Implementação de pelo menos um inimigo; (5) Implementação do sistema de vidas; (6) Implementação de pelo menos um NPC (com dialogo).	(1) Criação do mapa completo do jogo; (2) Criação de todos os inimigos do jogo; (3) Implementação das magias; (4) Implementação do sistema de perolas (perolas em baús e inimigos); (5) Implementação de todos os NPCs; (6) Implementação do sistema de upgrade de armas e magias (com interface); (7) Implementação do chefe final;	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces; (3) Adicionar áudio ao jogo (músicas e efeitos sonoros); (4) Finalização do jogo completo.
	BRUNA DE MARTINS HOSKEN			
	LEONARDO PEREIRA DOS SANTOS			
	JULIANO JOSE DE SOUZA RAMOS			
Caveman Run	GUSTAVO MONERAT ROSA	(1) Implementação de pelo menos uma fase do jogo; (2) Implementação do controle do personagem principal; (3) Implementação do controle da câmera; (4) Implementação de pelo menos um inimigo/obstáculo; (5) Implementação do sistema de pontuação.	(1) Criação de todas as fases do jogo; (2) Criação de todos os inimigos/obstáculos do jogo; (3) Implementação do sistema de itens (carne); (4) Implementação da loja (interface e utilização das aparências compradas no jogo); (5) Adicionar áudio ao jogo (músicas e efeitos sonoros);	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces; (3) Finalização do jogo completo.
	MATHEUS MARTINS ROLA			
	RAFAEL VINICIUS DE OLIVEIRA LEITE			
	CARLOS ALBERTO PINHEIRO JUNIOR			
Abel, The Dark Chicken	RAILA ALVES DE ANDRADE	(1) Implementação de pelo menos uma fase do jogo; (2) Implementação do controle do personagem principal (movimentação e ataque); (3) Implementação do controle da câmera; (4) Implementação básica dos espinhos e plataformas; (5) Implementação de pelo menos um inimigo; (6) Implementação do sistema de vidas;	(1) Criação de todas as fases do jogo; (2) Criação de todos os inimigos do jogo; (3) Implementação dos capangas e do chefe final; (4) Implementação do Spike; (5) Adicionar áudio ao jogo (músicas e efeitos sonoros);	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces; (3) Finalização do jogo completo.
	RAFAEL FIRMINO MAGALHAES			
	JOAO VICTOR RODRIGUES PARISE			
	JULIA DE ARAUJO NASCIMENTO			
Cyber Venger	WALLACE LORENCO MACHADO	(1) Implementação de pelo menos uma fase do jogo; (2) Implementação do controle do personagem principal (movimentação e ataque); (3) Implementação do controle da câmera; (4) Implementação de pelo menos um inimigo; (5) Implementação do sistema de vidas e do item para recuperar vida.	(1) Criação de todas as fases do jogo; (2) Criação de todos os inimigos do jogo; (3) Implementação do chefe final; (4) Implementação do sistema de pontuação e ranking; (5) Adicionar áudio ao jogo (músicas e efeitos sonoros);	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces; (3) Finalização do jogo completo.
	VITOR MARCHENA DE ALMEIDA NOVO			
	JONATHAN DA CONCEIÇÃO VIEIRA			
	PEDRO HENRIQUE QUARESMA COELHO			
Legends of Space	DOUGLAS MOREIRA SIQUEIRA	(1) Implementação do ambiente do jogo; (2) Implementação do controle da nave (movimentação e tiro simples); (3) Implementação da câmera; (4) Implementação de pelo menos um inimigo de cada tipo (uma nave e um asteroide); (5) Implementação da movimentação dos inimigos; (6) Implementação do sistema de vidas; (7) Implementação do sistema de colisão entre inimigos, tiros e jogador.	(1) Implementação do sistema de geração de inimigos e waves de inimigos; (2) Implementação de todos os inimigos; (3) Implementação dos tiros aperfeiçoados; (4) Implementação do sistema de aperfeiçoamento de tiros (itens? loja?); (5) Implementação do sistema de pontuação e ranking; (6) Adicionar áudio ao jogo (músicas e efeitos sonoros).	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces; (3) Finalização do jogo completo.