

## Tópicos Especiais em Engenharia de Software (Jogos II) - Projetos e Metas

Projeto	Equipe	Metas - 2ª Avaliação	Metas - 3ª Avaliação	Metas - Avaliação Final
Be Lunatic! 2	THALES SILVA DO NASCIMENTO	(1) Criação de pelo menos um cenário; (2) Implementação do controle básico do personagem principal; (3) Implementação da câmera; (4) Criação de pelo menos 1 animal; (5) Implementação do sistema de abdução (processo visual de abdução e controle de abduções realizadas na fase).	(1) Criação de todas as fases do jogo; (2) Criação de todos os animais do jogo; (3) Criação e implementação da lógica de todos os chefes do jogo; (4) Implementação do comportamento dos animais e dos chefes; (5) Implementação completa da interface do gameplay.	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces; (3) Finalização do jogo completo.
	SUSANA DE SOUZA BOUCHARDET			
	DHIEGO BASTOS DE MOURA			
Sobreviva ou Morra	LUIZ CARLOS MARTINS CAMPOS JUNIOR	(1) Criação de pelo menos um cenário (ambiente e pistas); (2) Implementação do controle básico do personagem principal (sem arma e com arma); (3) Implementação da câmera; (4) Criação de pelo menos 1 NPC; (5) Implementação do processo de interação com NPCs.	(1) Criação de todo o universo do jogo (ambientes e pistas); (2) Criação de todos os NPCs do jogo; (3) Criação e implementação da lógica de todos os inimigos do jogo; (4) Implementação do comportamento dos inimigos; (5) Criação e implementação da lógica dos itens do jogo; (6) Implementação completa da interface do gameplay.	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces; (3) Finalização do jogo completo.
	FELIPE PIMENTA DE SOUZA			
Magic Warz	LUCCAS BECK REIS	(1) Criação de pelo menos um mapa; (2) Implementação do sistema básico de estratégia baseada em turnos; (3) Implementação da câmera; (4) Criação e implementação de pelo menos um personagem; (5) Criação e implementação de pelo menos uma arma; (6) Implementação do sistema de gerenciamento de pelo menos um dos objetivos do jogo (modo de jogo?).	(1) Criação de todos os mapas do jogo; (2) Criação e implementação da lógica de todos os personagens do jogo; (3) Criação e implementação de todas as armas do jogo; (4) Implementação do sistema de gerenciamento de todos os objetivos do jogo (modos de jogo?); (5) Implementação completa da interface do gameplay.	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces; (3) Finalização do jogo completo.
	LUIS HENRIQUE COSTA VOGT			
Cracóvia	REYDSON SCHUENCK BARROS	(1) Criação de pelo menos um cenário; (2) Implementação do controle básico do personagem principal (sem arma); (3) Implementação da câmera; (4) Implementação da mecânica de sobrevivência (fome e frio); (5) Implementação da lógica do sistema de itens; (6) Implementação da lógica do sistema de abrigos;	(1) Criação de todos os ambientes jogo; (2) Criação e implementação da lógica dos zumbis (delírio); (2) Implementação do controle básico do personagem principal (com arma); (3) Criação e implementação da lógica de todos os chefes do jogo; (4) Implementação do cachorro; (5) Implementação da interface do gameplay.	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces; (3) Finalização do jogo completo.
	THIAGO CLER FRANCO			
	VICTOR JULIANI RODRIGUES			
	LEONARDO TARAZONA M. DE CARVALHO			
Sinuca 2016	VIRGINIA DIAS BALBO MONNERAT	(1) Criação do ambiente do bar e da mesa de sinuca; (2) Implementação do controle do taco; (3) Implementação da câmera; (4) Implementação da lógica básica do jogo de sinuca; (3) Criação e implementação do balcão de bebidas;	(1) Implementação de todos os modos de jogo; (2) Criação e implementação de todos os itens do balcão de bebidas; (3) Implementação da inteligência artificial; (4) Implementação da lógica do jogo em rede; (5) Implementação do sistema de apostas e pontuação; (6) Implementação completa da interface do gameplay.	(1) Implementação das interfaces; (2) Finalização do jogo completo.
	VÍTOR GAVIÃO LIMA JANUARIO			
	PEDRO FELIPE PENA BARATA			
	YURI PEREIRA RIBEIRO SILVEIRA			
Em Busca da Verdade	MATHEUS MATIAS FERREIRA	(1) Criação de pelo menos um cenário (ambiente e pistas); (2) Implementação do controle básico do personagem principal; (3) Implementação da câmera; (4) Implementação do processo de interação as pistas.	(1) Criação de todos os cenários do jogo (ambientes e pistas); (2) Implementação do sistema de progressão entre ambientes; (3) Implementação do processo de seleção do assassino; (4) Implementação completa da interface do gameplay.	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces; (3) Finalização do jogo completo.
	JONATHAN DA CONCEIÇÃO VIEIRA			
	JOAO FELIPE PEREIRA PARDAL RIBEIRO			
	GABRIEL ALENCAR SANTOS DE AMORIM			
	GABRIEL FERNANDES C. DOS SANTOS			