

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

Projeto	Equipe	Metas - 2ª Avaliação	Metas - 3ª Avaliação	Metas - Avaliação Final
Spaceship War	CARLOS ALBERTO PINHEIRO JUNIOR	(1) Criação de uma fase do jogo (planeta); (2) Implementação do controle básico da nave do jogador (movimentação e tiros); (3) Implementação da câmera; (4) Implementação de pelo menos um power up coletável; (5) Implementação de pelo menos um inimigo capaz de movimentar-se e atirar no jogador; (6) Implementação do sistema de pontuação.	(1) Criação de todas as fases do jogo; (2) Implementação de todos os inimigos; (3) Implementação do sistema de geração de ondas de inimigos; (4) Implementação de todos os chefes; (5) Implementação de todos os power ups; (6) Implementação das outras naves que podem ser selecionadas pelo jogador.	(1) Implementação das interfaces do jogo; (2) Implementação do ranking; (3) Adicionar músicas e efeitos sonoros ao jogo; (4) Finalização do jogo completo.
	JULIA DE ARAUJO NASCIMENTO			
	RAFAEL VINICIUS DE OLIVEIRA LEITE			
	GABRIEL ALENCAR SANTOS DE AMORIM			
	MATHEUS MARTINS ROLA			
Stranger College	RAFAEL FIRMINO MAGALHAES	(1) Criação da estrutura básica da faculdade; (2) Implementação do controle básico do personagem principal; (3) Implementação completa do desafio da sala 101 (lanterna, botões, chave, porta); (4) Implementação de pelo menos um inimigo capaz de ver/seguir o jogador; (5) Implementação de pelo menos um item coletável.	(1) Finalização da estrutura da faculdade; (2) Criação de todas as salas e desafios do jogo; (3) Implementação de todos os inimigos do jogo; (4) Implementação de todos os itens do jogo; (5) Criação do menu de itens do jogador.	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces do jogo; (3) Adicionar músicas e efeitos sonoros ao jogo; (4) Finalização do jogo completo.
	JHONATAN GOMES CAVALCANTI			
	JOAO VICTOR RODRIGUES PARISE			
	VITOR MARCHENA DE ALMEIDA NOVO			
Zumburgo	MARINA FASURA FERRAZ	(1) Criação da primeira fase do jogo; (2) Implementação do controle básico do personagem principal; (3) Implementação da câmera; (4) Implementação de pelo menos um zumbi capaz de seguir o jogador; (5) Implementação de pelo menos um item coletável; (6) Implementação do enigma da primeira fase (lanterna, cabine, senha, chave, ...).	(1) Criação de todas as fases do jogo; (2) Implementação dos enigmas de todas as fases do jogo (cartões magnéticos, hackear sistema, disjuntores, malas, ...); (3) Criação e posicionamento de todos os zumbis em todas as fases do jogo; (4) Implementação das barras de vida, sede, fome e pânico; (5) Implementação dos itens (vida, água, comida, ...); (6) Implementação completa do inventário.	(1) Criação das cutscenes para contar a história do jogo; (2) Implementação das interfaces restantes; (3) Implementação do sistema para salvar o progresso do jogador; (4) Adicionar músicas e efeitos sonoros ao jogo; (5) Finalização do jogo completo.
	PEDRO HENRIQUE QUARESMA COELHO			
	DOUGLAS MOREIRA SIQUEIRA			
	CARLOS ROGER VIEIRA DE MELO			