

Post Mortem Running By The Sword

O que deu certo?

A ideia do jogo de runner e musical foi acertada e concluída. A criação da lógica e da mecânica do game foram concluídas como o esperado.

O que não deu certo?

- O que basicamente no desenvolvimento não deu certo foi melhorar a interface de usuário (as esferas coletadas e pontuação da fase), que ficou bastante básico.
- A novas ideias de obstáculos pois no game possui basicamente 3 tipos de obstáculos apenas.
- Na questão de sincronização dos obstáculos com a música da segunda fase, teve algumas partes sem sincronia.

Quais as dificuldades?

Na questão de dificuldades o que levou mais tempo e complexidade no desenvolvimento foi tentar sincronizar os obstáculos do mapa com a música, um trabalho demorado.

O que foi aprendido?

- Foram aprendidas novas mecânicas e formas mais eficientes de realizar uma tarefa de uma determinada situação no game.
- Maneiras de melhorar o desempenho do game modificando a estrutura dos objetos.
- Realizar a organização dos objetos do projeto de forma facilitar encontrar um determinado objeto que esteja procurando.
- Realizar *Backup* do projeto com mais frequência, para evitar de cair a energia e corromper os mapas.