

Ata de Reunião - Data: 16/06/2012

Local de reunião: Skype

Duração: 20h00 às 22h40

Integrantes:

Presentes	Ausentes
Arthur	
Gabriel Negrelli	
Gabriel Rodrigues	
Heloisa	
Thiago	

Escreva: Gabriel Negrelli Garcia

Na reunião realizada no dia 16/06/2012, às 20h00, no Skype, foram discutidas as possibilidades de objetivos de jogo, bem como formas de implantá-las.

A forma escolhida foi através de uma Timer, ou mesmo de uma Thread, que será responsável por atualizar os objetos da classe Objective. Tais objetos, cuja classe ainda será criada, serão responsáveis por saber quando seu objetivo será cumprido. Para isso, algumas alterações nas classes de física existentes terão que ser feitas.

Tais objetivos serão divididos entre aqueles que definirão quando o jogador passou de fase, ou não, e aqueles que lhe darão uma pontuação extra, ou algo do gênero.

As ideias de objetivos que foram elencadas pelo grupo foram:

1. Pontuação mínima;
2. Número de planetas orbitando estrelas;
3. Número de planetas presentes no universo;
4. Não ser atingido por asteróides (fases avançadas);
5. Manter o planeta dentro do espaço por determinado tempo;
6. Não poder perder nenhum planeta ou limitar o número de planetas perdidos por colisão

com estrela;

7. Fazer uma fase bônus, onde o jogador deve perder um número exato de planetas para passar;
8. Juntar sistemas de 3 planetas ao redor de uma estrela;
9. Objetivo ligado à perda de planetas por colisão com estrela e por saída do universo pelas bordas.

Além disso, cada um dos membros escolheu a imagem que será utilizada como avatar para a geração dos vídeos do gource daqui em diante.

Discutimos também a forma como serão feitos os slides da apresentação de quinta-feira.