Reunião de Integração 2024.2 (2024-09-13)

Dados gerais

Informações sobre a reunião

- Dia: 13/09/2024
- Horário de início: 20:20
- Duração: 1h20
- Presentes: Luciano, Klinsmann, Bruno, Chico, Eiji, Paulim, Rita, Hagisf

---

Pontos de Discussão

Treinamento

Pontos de discussão a respeito do treinamento

- **Sobre o treinamento**: tem um único grupo com 10 pessoas sendo tutoradas pelo Luciano e o Adrielias. O jogo é baseado em um outro jogo chamado Party Hard onde um assassino precisa matar pessoas em uma festa. Mas o projeto do treinamento tem uma diferença: você controla um segurança que vai impedir os assassinatos de acontecerem. Já houve uma primeira reunião, onde eles continuaram o brainstorm e o Luciano e o Adrielias mostraram um pouco da Godot e sobre como fazer arte para o jogo.
- **Sobre o treinamento pt. 2:** Chico e Fernando marcaram a data para a reunião de formação do grupo do pessoal que não compareceu na reunião de formação original.
- **Wokshops:**
  - Eiji teve problemas técnicos ao dar o workshop e vai fazer uma gravação
  - Esse semestre poucas pessoas compareceram aos workshops
    - Próximo semestre seria melhor divulgar mais cedo

Informação importante sobre os treinamentos

Jams

Pontos de discussão a respeito das jams

- **Ludum Dare 04/10-07/10:** Decidir se será presencial ou não.
- **1 BIT JAM 26/09-11/10**

Eventos/Atividades

Pontos de discussão a respeito de eventos/atividades

- **Corrente de sexta-feira 13**

Corujão

- **Falta animar a galera**

> **Há o risco de não ocorrer nesse semestre**

Projetos

Cócegas

- Luciano fez nada;
- Tem que terminar.

UGD All Stars

- Está em estado de criogenia

Mutirão da Wiki

- Luciano e Klinsmann toparam;
- **Tarefas:**
  - Migrar o restante das atas das reuniões;
  - Salvar os jamboards na wiki antes que o google apague tudo;
  - Matar o canal □□|referências e colocar na wiki.

Rogue Fungi

- Falta resolver alguns bugs e implmentar o tutorial;
- Todas as imagens precisam ter dimensão como potência de 2 para evitar crashes;
- Bruno fez a cutscene da introdução.
- Vários feedbacks recebidos na Perifacon

Love is War

- Agora o projeto está ágil;
- O objetivo é terminar o tutorial para levar no lets test play;
- Adriano fez uma animação de coração atingindo por uma flecha e também fez um sistema de highlight;
- A implementação do Rulebook precisa ser revisada.

Vorpal

- IC do Chico e Haruo;
- O objetivo é propor uma melhoria ao *middleware* feito na tese de mestrado do Wil;
- Integrar esse *middleware* no editor da Godot;
- Talvez não seja necessário trocar a tecnologia atual (PureData)

Algomon

- Feito em libgdx (biblioteca da JVM);
- Esse semestre ainda não começaram a trabalhar no projeto.

Revision #2
Created 13 September 2024 23:23:46 by LeãoL
Updated 19 April 2025 14:44:06 by LeãoL