**ESCOPO PROJETO**

**A HORROR GAME**

**planejamento**

Nome : Andrew Gonzales Floriano

*02/05/14*

1. **ATIVIDADE PROGRAMAÇAO**

- CONTROLE DO JOGADOR

- PROGRAMAÇAO DO INIMIGO

- PROGRAMAÇAO DOS OBJETOS COLETAVEIS (OBJETO)

- PROGRAMACAO CAMERA

- REGRA DO JOGO (MORTE, COLETA DE ITENS)

- PROGRAMAÇAO DOMENU INICIAL

- PROGRAMAÇAO MENU FINAL

- PROGRAMAÇAO INTERAÇÃO DOS OBJETOS COM OS OBJETIVOS DO GAME

- PROGRAMAÇÃO DE LUZES NO CENARIO (LAMPADAS, REFLEXAO DE LUZ, SOMBRAS)

1. **ATIVIDADE DE ARTE**

- MODELO JOGADOR

- MODELO INIMIGO

- DESIGN E MODELOS DO MAPA

- RECOLHER TEXTURAS DOS MAPAS

- RECOLHER MODELOS DO CENARIO

- RECOLHER TEXTURAS DO CENARIO

- MODELO E TEXTURA DA LANTERNA

- MODELO E TEXTURA DA CHAVE

- MENU INICIAL (COMO SERÁ FEITO, QUAL MODELO DE DESIGN SERÁ ADOTADO)

- MENU FINAL (COMO SERÁ FEITO, QUAL MODELO DE DESIGN SERÁ ADOTADO QUANDO O JOGADOR MORRE)

- LOGOTIPO JOGO

**3. ATIVIDADE DE SOM**

- SOM DO PLAYER (PASSOS)

- SONS DO‘’SUSTO’’ QUANDO INIMIGO APARECE

- SONS DA MORTE DO PLAYER

- SOM DE FUNDO (AMBIENTE)

- SOM QUANDO PLAYER PEGA AS CHAVES

- SOM MENU DE FUNDO

- SOM DE FOGO (LAREIRA,FOGUEIRA)

**4 . PARTE FINAL**

TESTES E FINALIZAÇAO (DEBUG)