Escopo projeto Psycho Stories

Endriu Majerkowski

Data: 02/05/14

1. **Atividades de programação**

- Controle do jogador (codigo do player)

- Programação inimigo #1~5

-Programação boss

- Programação da lanterna

- Programação de vida

- Programação de cenário

- Programação de câmera

- Programação de menus

- Programação de armas

- Programação de “armadilhas”

- Programação de morte

- Programação com interação de objetos

1. **Atividades de arte**
* Design da interface
* Modelo do jogador

- Modelo para o jogador

- Lanterna

- Vida

- Armas

* Mapa ( level design)

- Natureza

- Objetos em geral

* Casa (design)
* recolher modelos(mapa, casa)
* Modelo dos inimigos
1. **Atividades de som**
* Sons do Player

-Andar

-Dano

-Arma

-Etc

* Sons do Ambiente

-Animais

-Chuva

-Etc

* Sons dos monstros
* Sons em geral para a casa

-Paredes

-Objetos

-Etc