**Escopo do projeto “Campo de Batalha”**

Data: 14/04/2014

Sebastián Cueto

**Atividades de programação.**

- Controle do Player.

- Controle de Câmera.

- Código da IA.

- Regras / Lógica do Jogo (ganhar, morrer, saúde, etc).

- Comportamento das unidades no grid (movimento, ataques, etc.).

- Lógica do jogo baseado em turnos, (eventos e tempo).

- Pontuação

- Interface no Campo de Batalha (GUI).

- Logica dos Menus

**Atividades de Arte.**

- Modelo do Jogador.

- Modelos das unidades.

- Modelo Esfera Mana.

- Mapas (Paisagem e Grid).

- Interface no Campo de Batalha (GUI).

- Efeitos especiais (magias, animações)

- Menus:

 - Inicial.

 - Vitória.

 - Derrota.

**Atividades de Som.**

- Som do Jogador:

 - Atacar

 - Mover / caminhar

 - Receber Dano

 - Morrer

 - Magia

 - Criar Unidades

- Som das Unidades:

 - Atacar

 - Mover / Voar.

- Receber Dano

 - Morrer.

 - Curar (se for o caso).

- Som do Cenário:

 - Inicio Duelo

- Som ambiente

 - Pegar Mana

 - Vitória Duelo.

 - Derrota Duelo.

- Menu Inicial.

- Menu Final.

 - Derrota.

 - Vitória.

- Interface Jogador no Campo de Batalha (GUI / botões)