**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)