ESCOPO DO PORJETO DEFENSE FORCE

Data: 14/04/14

Nome: Felipe Dermann de Moura

Atividade de programação

-controle do player

 -pular, atirar, dash, armas, itens.

-controle de câmera

-código do inimigo #1, #2, #3, #4

 -atacar, morrer, colisão, detectar o player.

Atividades de Arte

-modelo do jogador

-modelo do inimigo #1

-modelo do inimigo #2

-modelo do inimigo #3

-modelo do inimigo #4

-mapa (level design)

 -logotipo

 -textura do cenário

 Chão, paredes, objetos.

Atividades de som

-som do jogador:

 -pular, leva dano, atirar.

-sons dos inimigos:

 -atirando, levando dano, morrendo.

-som de alguns elementos do cenário