

GRAVITY

ROBOTS



# Post-mortem



*Ao verme que primeiro roer as frias carnes do nosso projeto, dedico como saudosa lembrança este post-mortem.*



# Equipe

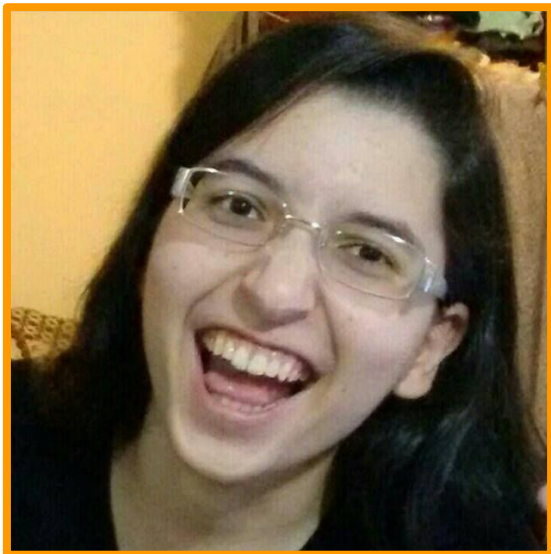
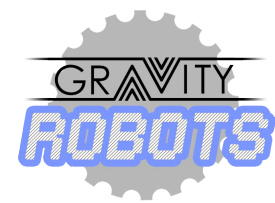


**Bruno**  
*O grande vendedor*



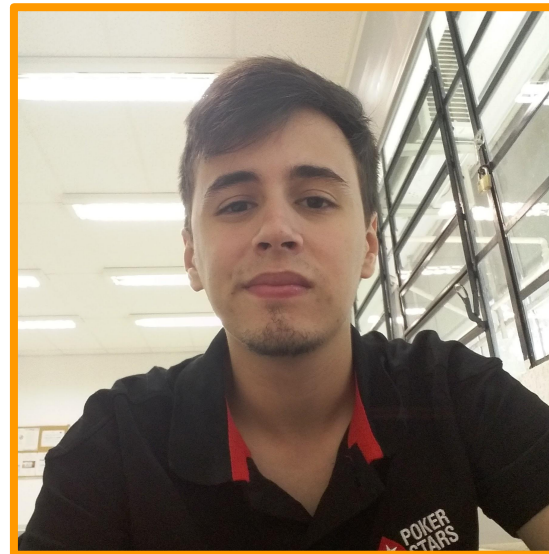
**Elisa**  
*A autora dessas taglines*

# Equipe



**Gabriela**

*A artista revelação*

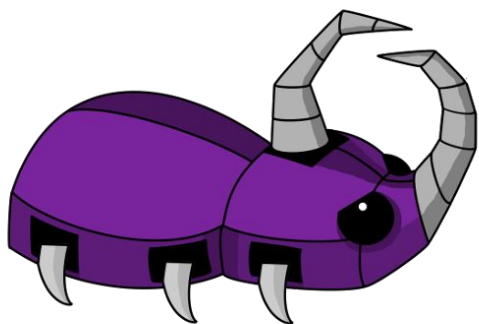


**Pedro**

*O inconformado dos controles*

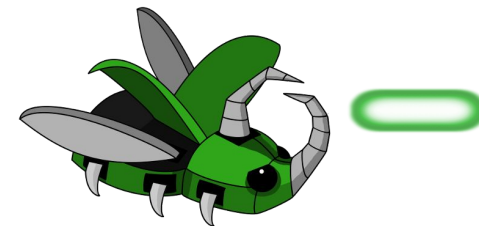
# O que cada um fez

---



# O que cada um fez: Bruno

- Definição do escopo do jogo
- Programação dos tiros e dos monstros
- Movimentação do monstro voador
- Contribuição na gerência do repositório do GitHub
- Escolhas das músicas de fundo do jogo

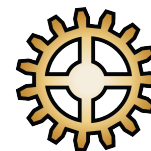


# O que cada um fez: Elisa

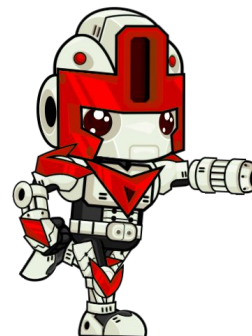
- Definição do escopo do jogo
- Programação dos campos antigravitacionais
- Tempo de partida, pontuação, ranking e spawn de monstros
- Redesign do nível do jogo e tela de vitória



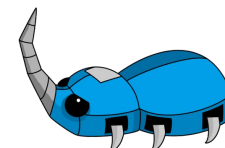
+15



+10

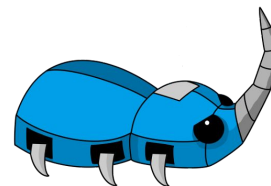
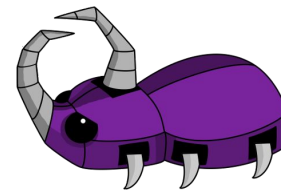
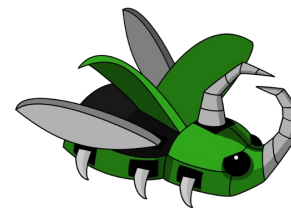


+5



# O que cada um fez: Gabriela

- Definição do escopo do jogo
- Movimentação do monstro simples
- Arte e animação dos monstros
- Programação dos menus
- Implantação dos efeitos sonoros e músicas





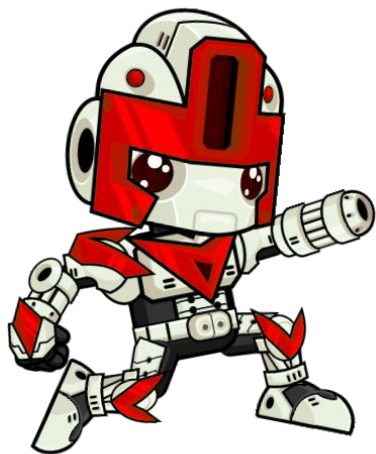
# O que cada um fez: Pedro

- Definição do escopo do jogo
- Busca e modificação de artes: robô herói, plataformas, campos, background etc
- Movimentação, animação e controle dos robôs-herói
- Arte do one-sheet e design do menu



# O que deu certo

---



# O que deu certo

- Organização e participação
- Escopo simples
- Entrega de tudo que havia sido prometido
- Jogo rápido e casual
- Feedback da USP Game Link



# O que deu certo

- **Organização e participação**
  - Reuniões semanais
  - Utilização do Trello
  - Participação ativa de todos os membros



# O que deu certo

- **Escopo simples:**
  - Jogo do tipo arcade
  - Um único nível
  - Três monstros
- **Entrega de tudo que tinha sido planejado**
  - Da documentação para o jogo!





# O que deu errado



# O que deu errado

- Pitch
- Falta de artista titular e falta de organização nas artes
- Dilema dos controles
- Pouca realização de testes
- Ranking feito de última hora





# O que deu errado

- **Pitch**
  - Preparação para um pitch mais curto
  - Pulamos informações essenciais
  - Falta de definição do MVP
  - Pitch pareceu fraco em comparação com os demais

# O que deu errado

- **Falta de artista titular e falta de organização nas artes**
  - Dificuldade em encontrar *sprites*
  - Necessário fazer alguns *sprites*, arte promocional e de interface
  - Resolução das imagens
- **Dilema dos controles**
  - Adequar controles para todos os computadores
  - Movimentação por WASD e setas
  - Teclas 's' e 'seta para baixo'
  - Decisão controversa



# O que deu errado

- **Pouca realização de testes**
  - Tempo curto para testes
  - Pouco feedback
- **Ranking feito de última hora**
  - Um pouco desorganizado
  - Salva informações a mais



# Conclusões

- Aprendemos bastante: Unity, git, arte...
- Gravity Robots: o melhor que podíamos ter feito em 3 meses
- Organização é importante na vida! :D

# Obrigado!

---

Jogo disponível em:

<https://elisasaltori.itch.io/gravity-robots>