

Diário de desenvolvimento

Acompanhe o progresso do projeto de reavivamento do Cosmopax!

O percentual será atualizado sempre que novas tarefas surgirem, ou forem concluídas e não representa percentual de conclusão para o lançamento.

Progresso do Projeto

89%



92 tarefas concluídas

11 tarefas pendentes



Roadmap (Caminho do projeto)

Planejado

--

CORREÇÃO CHAT MSF

Corrige as notificações internas da lista de MSF para serem exibidas e marcar as mensagens como lidas.

Planejado

--

CORREÇÃO MÉDIA DE VOTOS COSMOBLOG

Corrigir a média de votos do Pixtar no Cosmoblog, atualmente excedendo 10.

Planejado

--

CORREÇÃO BANCO DE DADOS ITENS DE WEBROOM

Corrigir a forma de catalogação dos itens de webroom para formato similar aos itens do usuário.

Planejado

--

SISTEMA DE MODELOS PREVENÇÃO DE ABUSO

Introduzir mecanismo de prevenção ao abuso de registro com modelos afim de favorecer o autor.

Planejado

--

CORREÇÃO CATÁLOGO PESSOAL

Corrigir a compra de itens do catálogo pessoal.

Planejado

--

CATÁLOGO DE ITENS PARA WEBROOM DE MILIONÁRIOS

Corrigir a compra de itens no catálogo especial de itens para webroom de milionários.

Planejado

--

ITENS DE FUNDO

Acrescentar mais itens de fundo, como as chaves, camera, carros e etc.

Planejado

--

CORRIGIR PONTUAÇÃO DOS MINIGAMES GARRAS DE AÇO E VAI ENCARAR

Corrige quantidade de pixons dados por jogar os minigames.

Planejado

--

FÁBRICA DE MONSTROS

Desbugar o minigame Fábrica de Monstros que hoje exige um catálogo de idioma que deverá ser refeito.

Planejado

--

CORREÇÃO CATÁLOGO MEDIEVAL

Corrigir o catálogo de itens medievais.

Em progresso

--

LOGIN FANTASMA

Corrigir bug famoso do Cosmopax original de pessoas aparecerem como clones bugados em webroom e mapas do jogo.

✓ **Feito até agora**

SEMANA 6

Concluído

v5.0 • 06 Fev 2026

CORREÇÃO DE BUGS COSMOBLOG

Corrige bugs ao iniciar a sessão e visualizar a página sem ter realizado login.

Concluído

v4.9 • 05 Fev 2026

VITRINE DE MODELOS

Corrige a vitrine de modelos para criação de conta na tela de login.

Concluído

v4.8 • 05 Fev 2026

RECOMPENSA SISTEMA DE MODELOS

Corrige a recompensa dada ao autor de um modelo, pixtares que criam modelos receberão 1000 pixons e 100 paxons a cada modelo utilizado.

Concluído

v4.7 • 05 Fev 2026

SISTEMA DE MODELOS

Sistema de modelos integrados ao PixtarFactory 2 agora são funcionais com o Pixtar Creator 2, modelos podem ser utilizados para criar novos personagens.

Concluído

v4.6 • 05 Feb 2026

CORREÇÕES DE BUGS PIXTARCREATOR 2

Correção de bugs que ficaram após o desenvolvimento do novo Pixtar Creator 2.

Concluído

v4.6 • 04 Feb 2026

PERSISTENCIA MODELO DE COMUNICAÇÃO

Alterado modelo de persistência de comunicação cliente/servidor.

Concluído

v4.6 • 04 Feb 2026

CORREÇÃO DA CARTA DE USUÁRIOS 3DS

Personagens 3Ds insistem em carregar levemente distantes do centro da carta de perfil de usuário.

SEMANA 5

Concluído

v4.5 • 03 Feb 2026

ENVELOPAMENTO DE PACOTES E HANDSHAKE

Introduz criptografia ponto a ponto na comunicação dos pacotes entre servidor e cliente.

Concluído

v4.5 • 30 Jan 2026

COSMOBLOG

Introduz sistema de blogs.

Concluído

v4.3 • 30 Jan 2026

POSICIONAMENTO DOS PIXTARES NAS WEBROOMS

Personagens agora entram nas webrooms e ficam próximos da porta simulando entrada nos quartos pela porta.

Concluído

v4.5 • 29 Jan 2026

SNAPSHOT DE PIXTAR

Avatar/Foto do Pixtar para ser utilizada como foto de perfil do Cosmoblog.

Concluído

v4.5 • 28 Jan 2026

AJUSTES DO PIXTAR CREATOR 2

Corrige Pixtar Creator e introduz funcionalidade de conta gotas para salvar cores que estão na tela.

SEMANA 4

Concluído

v4.4 • 24 Jan 2026

NOVO PIXTAR CREATOR

Nova interface do Pixtar Creator com ferramentas avançadas de edição. Inclui sistema de desfazer/refazer (Undo/Redo), controle de cores via RGB e Hexadecimal com histórico de cores salvas, conta-gotas automático, zoom panorâmico e controle de simetria (espelhamento).

Concluído

v4.3 • 23 Jan 2026

E-MAIL E SISTEMA DE NOTIFICAÇÕES

Restaura funcionalidade original do envio de cartas de email para os jogadores.

Concluído

v4.3 • 22 Jan 2026

PACOTE DE JOGOS FLASH

Acrescenta pacote de jogos em Flash para mapas que possuem fliperamas.

Concluído

v4.2 • 21 Jan 2026

PIXTAR FACTORY

Corrige game de criação de pixtares efetuando a correta recompensa e também viabilizando a criação de modelos para novos personagens.

Concluído

v4.2 • 21 Jan 2026

GERENCIAMENTO DE PIXONS

Traz novo sistema de gerenciamento e atualização dos pixons e paxons dentro do jogo com sincronização aos dados do servidor e banco de dados.

Concluído

v4.2 • 20 Jan 2026

RECOMPENSAS

Cria sistema de recompensas por jogos, ou atividades dentro do jogo pelo servidor.

Concluído

v4.2 • 20 Jan 2026

GRAVAÇÃO DE IP e SERIAL ID DA MÁQUINA

Servidor passa a registrar o IP e o MACHINE SERIAL ID do computador para fins de segurança.

Concluído

v4.2 • 20 Jan 2026

VERIFICAÇÃO DE TOKEN E IP PARA REQUESTS

Corrige envio de token em todas as requisições do flash em comunicação com o servidor.

Concluído

v4.2 • 19 Jan 2026

CORREÇÃO DE JOGOS

Corrigir os jogos executáveis pelos fliperamas no jogo.

Concluído

v4.2 • 19 Jan 2026

PIXTAR 3D RAID

Corrigir o pixtar 3d RAID e acrescentá-lo no jogo.

Concluído

v4.2 • 19 Jan 2026

INSTANCIAMENTO CORRETO DOS PETS

Pets que estão andando junto com seus donos quando recebem visita visita em webroom aparecem para o visitante teleportando, pois estão com seus donos e não no webroom.

SEMANA 3

Concluído

v4.1 • 17 Jan 2026

EDIÇÃO DE WEBROOMS

Corrige a edição de webrooms que estava bugada.

Concluído

v4.1 • 17 Jan 2026

CORRIGE MSF QUANDO ABERTA PELO SEU PERFIL

Proteção do carregamento da lista de amigos quando acionada pelo seu perfil e não pela tela de navegação do jogo.

Concluído

v4.1 • 16 Jan 2026

ADIÇÃO DE ITENS

Acrescenta mais itens ao servidor, e corrige funcionamento de equipar/desequipar nas categorias corretas.

Concluído

v4.1 • 16 Jan 2026

SISTEMA DE LOGIN SEMAFÓRICO (AGNIS)

Novas conexões ao servidor são enfileiradas e categorizadas em padrões comportamentais humanos / automatizados. Realiza desconexão de usuários com comportamentos anormais, e analisa estritamente quantidade de pacotes/conexões.

Concluído

v4.0 • 16 Jan 2026

CAPTCHA DE CADASTRO

Introduzido sistema de captcha para cadastro de novos pixtares.

Concluído

v3.9 • 16 Jan 2026

ANDAR JUNTO COM O SEU PET

Corrige a função de SEGUIR DONO no webroom para o pet acompanhar seu pixtar.

Concluído

v3.8 • 16 Jan 2026

PIXTARES 3DS

Introduz novos pixtares 3D como a Mary chat e o Pix.

Concluído

v3.8 • 15 Jan 2026

COMPRA DE PODERES

Desbuga a compra de poderes no jogo.

Concluído

v3.8 • 15 Jan 2026

PODERES APLICÁVEIS A PIXTARES

Os poderes foram corrigidos e agora são funcionais para qualquer pixtar.

Concluído

v3.8 • 15 Jan 2026

PODERES APLICÁVEIS A PIXTARES 3DS

Inova o jogo permitindo que pixtares 3d possam ser alterados pelos poderes.

Concluído

v3.8 • 15 Jan 2026

CORREÇÃO PIXTARES 3DS

Pixtares 3ds antes com alguns bugs de posicionamento, foram corrigidos.

Concluído

v3.8 • 15 Jan 2026

PIXTARES 3DS CLICÁVEIS

Corrige a criação de onOver para que os pixtares 3d possam ser clicados, e ter seu perfil aberto em tela.

Concluído

v3.7 • 14 Jan 2026

NOVAS SWFs

Ajusta SWFs faltantes relacionadas a mapas.

Concluído

v3.6 • 14 Jan 2026

ALTERAÇÃO DE SENHA

Corrigir parte do jogo que realiza a alteração das senhas.

Concluído

v3.6 • 13 Jan 2026

REFATORAÇÃO DE CÓDIGO

Servidor foi completamente refatorado para otimizar as funções de carregamento por cache e recebimento de vários pacotes por segundo.

Concluído

v3.5 • 13 Jan 2026

CARREGAMENTO DINÂMICO PIXTARES EM TELA

Mapas e jogos deixam de carregar XMLs e passam a carregar stream por cache.

Concluído

v3.5 • 12 Jan 2026

SALVAMENTO INTELIGENTE PIXTARCREATOR

Pixtar creator consegue discernir injeções e pixtares "anormais", para recusá-los.

Concluído

v3.5 • 12 Jan 2026

CARREGAMENTO DINÂMICO PIXTARCREATOR

Pixtar creator deixa de carregar XMLs e passam a carregar stream por cache.

Concluído

v3.4 • 11 Jan 2026

SISTEMA DE CARREGAMENTO DE PIXTARES

Introduz novo sistema de carregamento de pixtares no servidor, tendo em vista a mudança de tecnologias aplicadas no projeto.

Concluído

v3.4 • 11 Jan 2026

ADICIONAR NOVOS CONTROLLERS INTERNAMENTE NO SERVIDOR

Controllers novos como de seguidores e votação devem ser levados para dentro do servidor.

SEMANA 2

Concluído

v3.4 • 10 Jan 2026

CORREÇÃO DE BUGS CONHECIDOS

Corrige bugs que davam pixons aos jogadores, e permitiam usos ilegais de funcionalidades do jogo.

Concluído

v3.4 • 10 Jan 2026

SISTEMA DE VOTAÇÃO

Traz de volta as votações dos avatares, beleza, gentileza, empatia, e etc

Concluído

v3.3 • 10 Jan 2026

SISTEMA DE SEGUIDORES / FÃS

Introduz sistema de seguidores e fãs inicial.

Concluído

v3.3 • 10 Jan 2026

CORREÇÕES DE CICLO DE VIDA DA MSF

Corrige funcionamento da MSF por completo, deixando todas as race conditions certas.

Concluído

v3.2 • 10 Jan 2026

AJUSTES ESTÉTICOS

Ajusta pequenos problemas visuais como avatar torto na moldura do menu, itens levemente mal posicionados, e zoom do avatar torto na carta do usuário.

Concluído

v3.1 • 09 Jan 2026

TESTES EM LINUX

Servidor foi testado em linux e realizada todas as conversões de funções de sistema windows para linux.

Concluído

v3.0 • 09 Jan 2026

MIGRAÇÃO DE FRAMEWORK DO PROJETO

Migra framework de backend do projeto para que funcione em todos os sistemas operacionais.

Concluído

v3.0 • 07 Jan 2026

MIGRAÇÃO DO BANCO DE DADOS

Realizada a troca do banco de dados utilizado por tecnologia mais atual, converte controllers na tecnologia atual.

Concluído

v2.9 • 06 Jan 2026

CATALOGAÇÃO DOS ITENS INICIAIS

Pacote de itens foi catalogado, e serão implementados no funcionamento do servidor.

Concluído

v2.8 • 06 Jan 2026

CORREÇÃO DE CARREGAMENTO DE WEBROOMS

Corrigido o carregamento de webrooms quando modo visitante.

Concluído

v2.7 • 06 Jan 2026

MIGRAÇÃO DE CONTROLES

Controles foram migrados para dentro do servidor.

Concluído

v2.7 • 06 Jan 2026

AJUSTES NO CIRCUS

Acrescenta música tema do Cosmopax no Circus e disponibiliza download da música ao clicar no painel.

Concluído

v2.7 • 06 Jan 2026

CONTROL-D

Reativa SWF da Control-D

Concluído

v2.7 • 06 Jan 2026

JOGO GARRAS DE AÇO

Garras de aço é implementado novamente no jogo.

Concluído

v2.7 • 06 Jan 2026

NOVOS MAPAS E SWF

Traz nova navegação com o último mapa do jogo (new folder), (motherboard), e (localdisk) abertos.

Concluído

v2.7 • 05 Jan 2026

CRİPTOGRAFIA DE CONTROLES

Criptografar todos os controles usados pelo jogo.

Concluído

v2.7 • 05 Jan 2026

ALINHAMENTO DE ITENS

Corrige bugs que acontecem no alinhamento dos itens quando equipados pela primeira vez sem que haja outros itens no personagem.

SEMANA 1

Concluído

v2.6 • 04 Jan 2026

DEBUG E AUXILIARES

Corrige sistema de mensagem de depurações para respeitar caso esteja em modo de depuração ativo ou em modo de release.

Concluído

v2.6 • 04 Jan 2026

TROCA DE PACOTES

Atualizado formato de troca de pacotes, introdução de nova criptografia.

Concluído

v2.6 • 04 Jan 2026

REFATORAÇÃO DO SERVIDOR

Após a troca da framework e dependências, servidor precisou passar por uma manutenção no formato de recebimento e envio de pacotes para acrescentar pooling e transito de dados aprimorados para as tecnologias atuais.

Concluído

v2.5 • 03 Jan 2026

INFRAESTRUTURA

Atualização da infraestrutura do servidor para frameworks mais recentes.

Concluído

v2.5 • 03 Jan 2026

MEUS SUPER AMIGOS

Sistema de MSF foi completamente remodelado e utilizado para ser a lista de amigos principal do jogo. (Aparentemente o jogo terminou usando a MSF como lista de amigos principal também.).

Concluído

v2.5 • 03 Jan 2026

AJUSTES VISUAIS

Correções e aprimoramentos nas interfaces, centralização de textos, ajustes de experiência do usuário e de interface do usuário.

Concluído

v2.5 • 02 Jan 2026

CRİPTOGRAFIA DE SENHAS

Senhas agora são utilizadas de forma criptografada.

Concluído

v2.4 • 02 Jan 2026

PIXSTAR FACTORY

Corrige SWFs faltantes da fábrica de pixtares.

Concluído

v2.4 • 02 Jan 2026

LABIRINTO

Corrige SWFs faltantes do labirinto.

Concluído

v2.3 • 02 Jan 2026

PERSONAGENS CARREGAM ITENS EQUIPADOS

Corrige o carregamento de itens ao entrar com o personagem, itens agora são 100% funcionais

Concluído

v2.3 • 02 Jan 2026

EQUIPAMENTOS / ITENS

Corrige por completo as ações de equipar e desequipar itens, sem causar bugs visuais no inventário.

Concluído

v2.3 • 02 Jan 2026

CORREÇÃO SALA VIP E HALL DA FAMA

Acrescenta hall da fama funcional e corrige demais funcionalidades da sala.

Concluído

v2.2 • 01 Jan 2026

CRIPTOGRAFIA DE COMUNICAÇÃO

Introduz sistema de criptografia de comunicação entre servidor e flash.

Concluído

v2.2 • 01 Jan 2026

CRIPTOGRAFIA DE LOGIN

Introduz sistema de criptografia novo para login e autenticação.

Concluído

v2.1 • 30 Dez

CATÁLOGOS DE PERSONALIZAÇÃO DE WEBROOM E COMPRA DE PAREDES, PISOS.

Finaliza a funcionalidade de webroom, tanto edição quanto compra de itens. Todo o sistema de webroom foi corrigido e funciona corretamente.

Concluído

v2.0 • 29 Dez

CLIENT DO JOGO

Foi criado um client em electron para jogar, esse client será usado pelas pessoas que não conseguirem usar navegadores personalizados que aceitem flash.

Concluído

v1.9 • 29 Dez

LOGIN RÁPIDO

Login rápido foi desbugado para salvar entrada do usuário corretamente.

Concluído

v1.9 • 29 Dez

CRIAÇÃO DE CATÁLOGOS E ITENS DA WEBROOM

Corrigida a compra de itens de webroom, e criação do catálogo de itens da webroom.

Concluído

v1.8 • 29 Dez

MENSAGENS DO CONSELHO SUPREMO

Implementado sistema para exibir lista de mensagens do conselho supremo na webroom dos pixtares.

Concluído

v1.8 • 29 Dez

TOOLTIP - NOME DO SERVIDOR

Introduzido novo tooltip ao colocar o mouse em cima do mundo, que mostra o nome do servidor, o Cosmopax Original não nomeava os servidores, apenas tratava como números e portas de acesso.

Concluído

v1.8 • 29 Dez

KATARSYS

Servidor de testes Katarsys foi definido como principal para testes do game.

Concluído

v1.7 • 29 Dez

MULTISERVIDOR - SERVIDORES SE ADICIONAM NA LISTA E SE REMOVEM

O sistema multiservidor precisa remover e adicionar os servidores online com base em seu status na lista de servidores do game.

Concluído

v1.6 • 29 Dez

INDICADOR DE SUPER AMIGOS

Com o sistema multiservidores, foi introduzido um indicador de super amigos online em cada mundo, funcionalidade já existia no Cosmopax original, sendo mantida e refatorada para melhor atender ao novo sistema multiservidor.

Concluído

v1.5 • 28 Dez

INVENTÁRIO DE ITENS

Itens dos personagens e inventário de itens foi corrigido. Ações simples como equipar e desequipar estavam bugadas, causando problemas na interface.

Concluído

v1.4 • 28 Dez

SISTEMA DE MÚSICAS E PLAYLIST IP-DANCE-CLUB

Implementado por todos os mapas, novos controladores de músicas para ser usado em playlists da IP-DANCE-CLUB e demais mapas de festa.

Concluído

v1.3 • 28 Dez

CRIAÇÃO DOS NOVOS SERVIDORES

Novos mundos (servidores) foram criados, sendo eles: 1 - Montreal; 2 - Alazagli; 3 - Gordon; 4 - Oklamar; 5 - Turta ; 6 - Katarsys; 7 - Gaia ; 8 - Yzis; 9 - Blonax.

Concluído

v1.3 • 28 Dez

MULTISERVIDOR

Novo sistema de múltiplos servidores introduzido, refatoração do código original que era demasiado antigo e ineficiente.

Concluído

v1.2 • 27 Dez

INVENTÁRIO DE MOBÍLIA

Inventário de mobília dos webrooms refatorado e corrigido.

Concluído

v1.1 • 27 Dez

WEBROOMS

Correção no sistema de webrooms, refatoração de código e correção de bugs.

Concluído

v1.1 • 27 Dez

PET

Correção no sistema de pets, refatoração de código e correção de bugs.

Concluído

v1.0 • 27 Dez

Separação de tarefas

Elaboração das tarefas necessárias para desenvolvimento, e estrutura de projeto, formato de desenvolvimento.

Concluído

v1.0 • 27 Dez

Análise da estrutura necessária

Análise inicial do tamanho do projeto, dosagem dos pontos de função e tempo de desenvolvimento.