

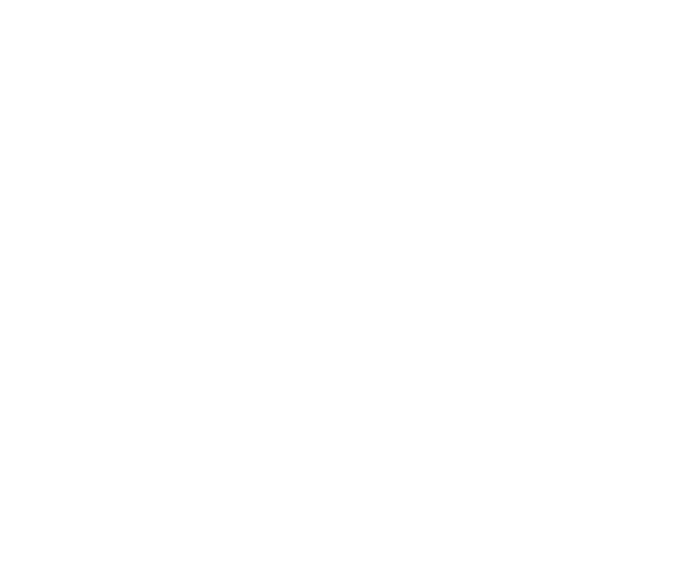
JUST

4

C

AT

S



**HECHO POR:**

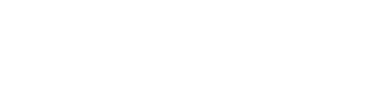
**Alejandra Casado Ceballos**

**Blanca de la Fuente Alonso**

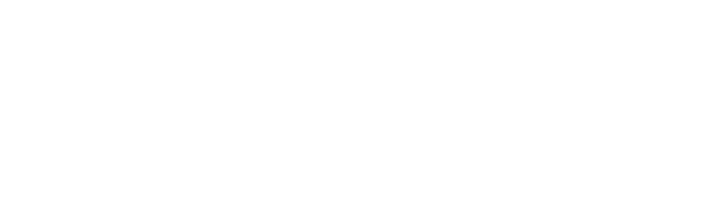
**Daniel Brenlla Gómez**

**Juan Sánchez Romero**

**Patricia Ruiz Bermejo**

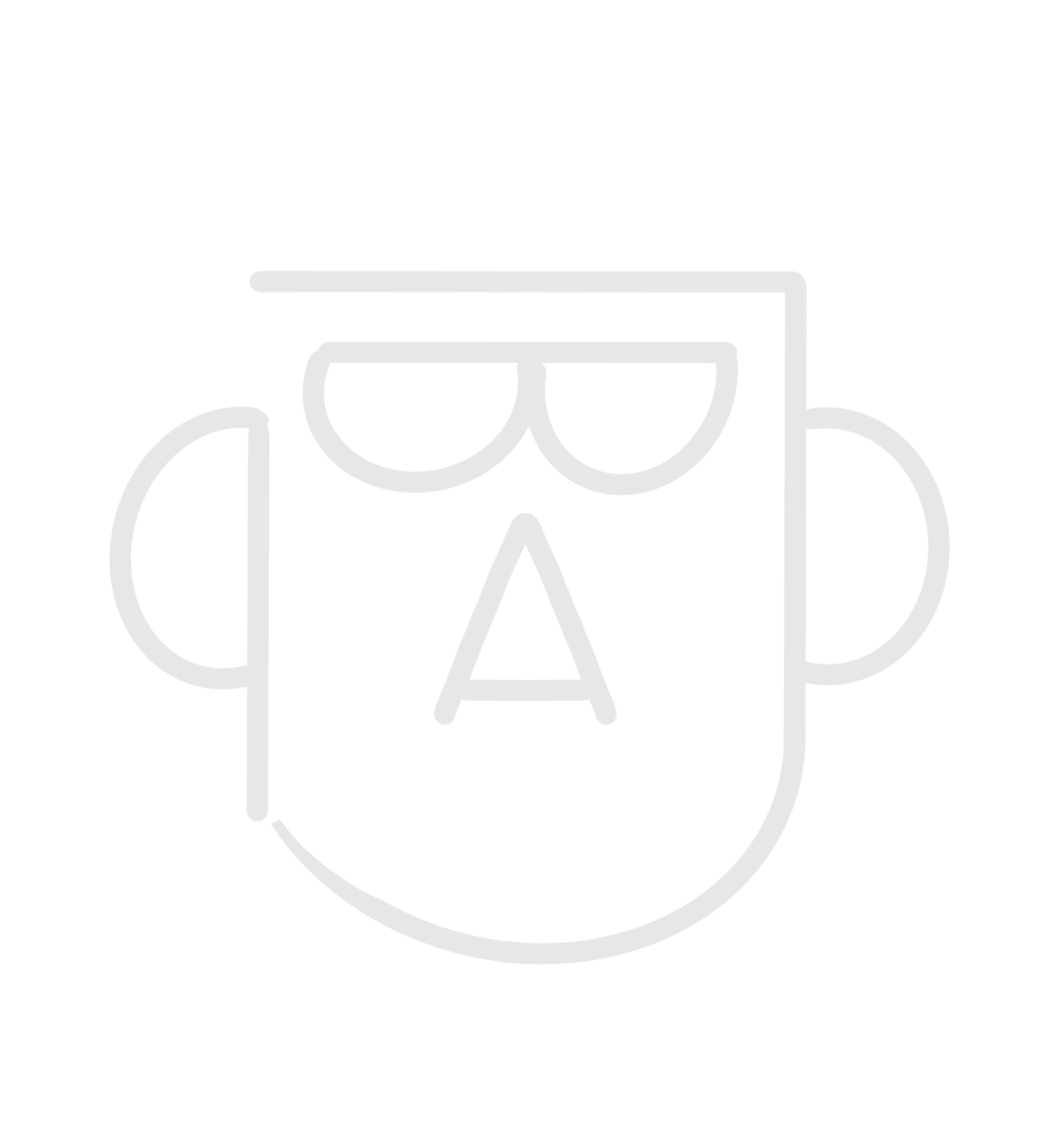


**2020**



**JUEGOS EN RED**

**FASE 5: MEJORAS FINALES**



JUST 4 CATS

**Contenido**

Beta testing y mejoras finales

..............................

.....................

................................

..................

3

Enlaces

..................................

.................................

................................

................................

....

4

# BETA TESTING Y MEJORAS FINALES

En cuanto a las mejoras del juego, tras hacer beta testing nos dimos cuenta de que había algunos bugs que arreglar y aspectos estéticos que mejorar. Conseguimos solucionar todos los bugs que encontramos menos uno:

• Existen ocasiones en las que un jugador salta sobre otro y la colisión con el suelo falla. En ese momento el jugador queda atrapado en el interior de la plataforma y no puede volver a salir. La colisión entre los jugadores y la plataforma está declarada, sin embargo en algunos momentos deja de funcionar y no hemos conseguido saber por qué ni cómo arreglarlo.

El resto que encontramos y solucionamos son los siguientes:

• Cambio de posesión del objeto: concretamente esto funcionaba tal y como queríamos, sin embargo, el profesor sugirió que tal vez era una buena idea que en lugar de pasarse el objeto de uno a otro tal solo al tocarse, podrían hacerlo únicamente cuando el jugador estuviese pulsando la tecla en dirección al otro jugador y tocándole a la vez, y lo cambiamos.

• 3 escenarios: en las versiones anteriores teníamos un único escenario y 3 objetos que aparecían en él de manera aleatoria y se elegía antes del inicio de la partida. Hemos optado por crear 2 escenarios más y que cada escenario tenga asignado un objeto. De esta manera hemos adjudicado a cada escenario el objeto que destacaba más en él, intentando evitar posibles confusiones.

• Fuentes de texto unificados: en las anteriores versiones teníamos una fuente para la interfaz en sí que estaba hecha a través de una imagen en Photoshop y otra para los botones como el pausa y texto como el tiempo de juego. Para esta entrega tenemos nuevos textos como la introducción del nombre, el nombre en sí y los jugadores conectados, y todo ello sumado a la pausa y el tiempo, lo hemos unificado con el resto del texto poniendo la misma fuente y colores.

• Repeticion del vómito: un bug que teníamos era que cuando el gato vomitaba la animación se repetía, cuando nos dimos cuenta lo cambiamos y ahora no es una animación que se repita en bucle como el resto si no que se ejecuta una vez por cada llamada.

• Bug del vómito: existía un bug del que éramos conscientes pero que no conseguíamos arreglar y era el hecho de que en ocasiones el gato de arriba vomitaba cuando aplastaba al de abajo, es decir, vomitaban los dos. Este bug lo hemos podido arreglar por fin para esta última fase, nos dimos cuenta de que lo que sucedía era que se comprobaba la colisión entre ambos gatos en su parte de arriba del body, pero sin embargo no se tenía en cuenta su velocidad en Y. Teniendo esto en cuenta, el jugador de abajo ya no puede hacer vomitar al de arriba al saltar hacia arriba, tan solo al caer hacia abajo sobre él.

• Destrucción del power up: nos dimos cuenta haciendo beta testing de que al irse el primer power Up en caso de que no lo hubiese cogido nadie, si pasabas por donde estaba este, el efecto que producía de aumentar la velocidad del jugador y la música seguía sucediendo. Esto sucedía porque lo que hacíamos era, en lugar de destruir el power Up, movíamos su Sprite de lugar. Lo pudimos arreglar también ya que encontramos la manera de destruirlo.

• Botón para activar y desactivar sonido: tras probar muchas veces el juego, hemos pensado que la música y el sonido es importante en él, sí, pero que puede llegar a cansar. Por ello hemos añadido una opción en el menú del juego y en la pausa que permite al jugador desactivar la música y los sonidos de todo el juego y activarlos cuando desee.

• Pantalla de empate: existe la posibilidad de que termine la cuenta atrás y ninguno de los jugadores haya cogido el objeto para ganar, en este caso anteriormente llevábamos a los jugadores de vuelta al menú sin ningún mensaje. Ahora, cuando ocurre esto, aparece un mensaje de "empate".

• Animación de nieve en un escenario: al crear los dos nuevos escenarios, queríamos que fuesen muy distintos al primero para que hubiese variedad, por ello hicimos que uno tuviese una estética totalmente diferente (escenario japonés) y otro que tuviese una estética parecida en la que te encontrabas en los tejados de los edificios del escenario 1. En este escenario para marcar la diferencia añadimos nieve en el dibujo y una animación de que nieva, lo cual pensamos que lo hace especial.

# ENLACES

Nuestro juego:

<https://alejandracc.itch.io/just-4-cats>

<https://www.newgrounds.com/portal/view/745802?updated=1578587072>

<https://www.kongregate.com/games/lunajua25/just-4-catsss>

<https://gamejolt.com/games/grupoG/461628>

Nuestro Trello: <https://trello.com/b/oaRhrlCT>

Nuestro repositorio: <https://github.com/AlejandraCasadoCeballos/4gatos.git>

¿Quiénes somos?

* Alejandra Casado Ceballos
  + Email: [a.casadoce.2017@alumnos.urjc.es](mailto:a.casadoce.2017@alumnos.urjc.es)
  + GitHub: AlejandraCasadoCeballos

[(https://github.com/AlejandraCasadoCeballos)](https://github.com/AlejandraCasadoCeballos)

* Patricia Ruiz Bermejo
  + Email: [p.ruizb.2018@alumnos.urjc.es](mailto:p.ruizb.2018@alumnos.urjc.es)
  + GitHub: potii ([https://github.com/potii)](https://github.com/potii)
* Juan Sanchez Romero
  + Email: [j.sanchezro.2017@alumnos.urjc.es](mailto:j.sanchezro.2017@alumnos.urjc.es)
  + Github: JuanSancjezRo ([https://github.com/JuanSanchezRo)](https://github.com/JuanSanchezRo)
* Blanca de la Fuente Alonso
  + Email: [b.delafuente.2017@alumnos.urjc.es](mailto:b.delafuente.2017@alumnos.urjc.es)
  + Github: Blancadlf13 ([https://github.com/Blancadlf13)](https://github.com/Blancadlf13)
* Daniel Brenlla Gómez
  + Email: [d.brenlla.2017@alumnos.urjc.es](mailto:d.brenlla.2017@alumnos.urjc.es)
  + GitHub: Brenlli ([https://github.com/brenlli)](https://github.com/brenlli)