

DECISIONS PRESES

La majoria de coses que he hagut de considerar tenen relació amb la possibilitat d'ampliar el projecte que se'm demanava amb altres tipus de proves, o bé el mateix però amb configuracions diferents. És per això que la primera de les decisions preses ha estat implementar una classe abstracta per a la configuració genèrica de les diferents tipologies de problemes, i de la qual en deriva la classe amb les variables i mètodes específics del problema que es demanava (relacionar nombres escrits amb la seva representació visual). D'aquesta manera, en cas de voler implementar una altra tipologia de problema, tan sols s'hauria de crear una nova classe derivada de l'anomenada *Problem*.

En la mateixa línia, a l'hora de definir els possibles enunciats per a la prova, he decidit afegir-los en un *Scriptable Object*, ja que, d'aquesta manera, es poden modificar des de l'editor i es pot tenir un objecte diferent per a cada tipus de problema. L'altra opció que m'he plantejat ha estat implementar els enunciats en un *Dictionary*, però l'opció de l'*Scriptable Object* permet una modificació més senzilla y ràpida.

D'altra banda, he decidit que la lògica del joc es dugui tota a terme dins la classe *Game*, on també s'hi troba el recompte d'encerts i errades que, si bé podria haver anat en un *Script* separat que controlés la puntuació i actualitzés la *UI*, per l'*scope* del projecte no ho he cregut necessari.

Pel que fa a les animacions, les he implementat per codi, per mitjà de *Coroutines*, ja que, d'aquesta manera, podia reaprofitar les animacions de manera més eficient i ràpida, i també em permetia afegir una variable modificable des de l'editor per tal de canviar-ne les durades.