# Informe sobre trabajo de mantenimiento

Integrantes:

* Jose Maria Rojas u201623243
* Mariano de Rivero u201510450
* Emmanuel German u201522346
* Sergio Sugahara u201513410

Proyecto Open Source: Videojuego Neon Mission

Inicialización

El proyecto se pudo inicializar correctamente. Durante el testeo del software el equipo detecto problemas en algunas mecánicas y físicas del juego. Al momento de analizar el código y otros assets, se encontró 1 nivel que no compila, y 2 incompletos, asimismo scripts, imágenes entre otros objetos.

Localización de Concepto

Hay que arreglar el funcionamiento del nivel que no compila y terminar los otros 2 incompletos. Por otro lado, hay scripts y objetos que están creados de manera redundante, por lo que decidimos simplificarlos usando herencia y polimorfismo, por ejemplo, en el caso del “Botón” y sus variantes “Botón\_Láser” y “Botón\_Gravedad”. La idea es que a partir de un trigger, el botón envíe un comportamiento dependiendo del objeto con el que interactúe y eliminar los scripts que solo contienen este método en particular, es decir, se factorizará.

Análisis de Impacto

Como se ve en el diagrama de clases, al cambiar el funcionamiento del script de “Botón” se verán principalmente afectado los siguientes objetos programados: “Botón\_Laser”, “Laser”, “Laser\_Rotatorio”, “Rotatorio”, “Botón\_Gravedad”, “Gravitatorio” y “Caja”. Se podrían inferir que el objeto de “Jugador” sería también afectado, pero menormente.

