

One thing that was good	One thing that needs improvement (try be specific)	Tip for the students next year (or what tip would you give to yourself the first day of this subject ?)
Making your own game with freedom	Everything about console was to soft, we did it so fast and it was taught as if it was optional (even if it actually is right now)	Aneu amb molt de compte amb el vostre company, no és una assignatura fàcil i necessita temps. Si sou constants i feu tots els handouts per la classe seguent us sera tot molt més fàcil (es poden acabar a classe).
In this assignment you are gona learn like the hole first year of the degree	One thing to improve is that the evaluation is too strict so maybe could be good to add a pre delivery in every assignment	You will have a 0 but don't freak out, get your shit togheter and work.
The content in the assignments and not making more exams than the final	I don't thing making a final exam is usefull	Run
The ammount of things you can learn while doing the degree	It needs to have a bigger focus in the programing aspect and less focus on the graphical aspect since sometimes you need to sacrifice some of the programable stuff in order to reach the already short deadlines for the delivery.	Ni carpetes buides, ni .pds, ni spritesheets de 100Mb etc. La build ha d'estar perfecta. Repeteixo, PERFECTE. Si no, patireu la ira d'en Ric. I no us farà gaire gràcia que us posin un 0 cuan porteu 16h els últims dos-tres dies fent development perquè us heu deixat una carpeta buida en la release. I creieu-me que al ric no dubtarà a fer-ho. En el segon assignment de development van suspendre casi la meitat de la classe per això. CHECK THE MF DOCUMENTATION DO ALL THE HANDOUTS! CHECK THAT EVERYTHING IS ALWAYS IS IN THE FOLDER WHEN DELIVERING THE ASSIGNMENTS. ASK ANYTHING YOU DON'T UNDERSTAND AFTER CHEKING THE DOCUMENTATION.
Making a game!! and not copying one	The todoes are sometimes not clear.	
Working and improving the same game during all three assignments	Some handouts take way less time to do than others. Making a webpage and video is bs.	In the assignments, try to make a game that you like, it makes easier to pour an entire weekend in a good looking game than in a piece of crap.
Deeply learning about specific techniques, such as framerate management or pathfinding.	We disposed of a lot of time to do the third assignment, which probably was the shortest one, so we maybe could have had more time on the first two instead of the last one.	-Constantly check if the game runs properly in release, not only in debug mode, so you don't have any last minute surprises. -Check if the build you are going to provide has everything it needs to (README, specified PDF's...), and nothing else, at least 5 times before delivering it. (There are people who got a 0 just because of having an empty folder, so be careful). -Make a game you can be proud of and have fun developing it. It will make things way easier.
The contents were really interesting and really fun to code	The third assignment had too much time in realtion to what it was needed, would've liked more time on the other ones	Don't sleep in this subject or you WILL regret it. It's really fun but needs some hours, just do it. Don't stop working on this subject. Also try to help other people out as well as ask for help and you will have an easier time. For example we had a group that every thursday afternoon stayed in the afternoons to revise the code.
content learned	be more permissive with the deliveries issues, not a direct 0, its frustating, a penalization would be better and the message is the same.	bring the topics up to date, follow the class (ojo al ric i los readme)
Working every assignment in the same game. Also the distribution of the contents of the subject was well organized and allowed a correct progression.	The time for each assignment shouldn't be the same. For example, the second assignment requires a lot more time than the third one.	Try to follow the subject every week, if you get lost it is really difficult to catch it up. Don't be afraid to ask. Work hard from the beginning, the first assignment and the second assignments are the most difficult ones.
El nivell de programació necessari, tant a les entregues com en els treballs de classe, fan que milloris molt en aquesta qualitat.	Seria necessari haver fet el temari de les entregues una setmana abans de la data d'entrega.	1: Estar segur que portes bé tot el temari de programació 2, és imprescindible per a poder fer els assignments. 2. Escollir un company que sapigueu que programa bé i que és eficient.
Gving less code for each of the deliveries helped us getting used to doing things by ourselves	The moment when some of the less important parts of the deliveries are done. For example, the entity system should be added right from the start.	Don't be fooled about the fact that in the second and third deliveries you recieve less code, the one you need to have in perfect condition is the first delivery, as soon as you have issues remaining from the first delivery you'll have to deal with them during the second and third.
The content of the assignature	A bit of personal guidance at cerain points of the course	Keep up with the handouts and don't wait for the last moment to deliver your work, try to finish one week before the delivery deadline.
		Work everyday, don't leave a single day pass without working at least 2 hours, not just in development but every subject. Don't dare to arrive to the next development class without completing the previous handout, stay awake until whatever hour of the night.
		If you do all of this, you'll have a lot of chances of passing.
The freedom provided in the last assignment to develop our own code structure	The assignments shouldn't be accumulative, and they take too much time compared with all the other subjects. Contents which are not explained in the subject, such as developing a platformer game, shouldn't be asked to do.	With the assignments, have them finished 2 days before the delivery, at least, and check the release several times, if you forget something, all the hours which you have spent will not matter for the final grade.
Fer les entregues i que l'actitud sigui inovation	no vas explicar les colisions perque les busquesim nosaltres, pero despres de la entrega hagues estat be que en ho expliquesis be	La primera entrega es molt important, les altres depenen de l'anterior. I si ja deixes la primera ho arrastraras tot el curs
Tenir treballs és molt bona idea ja que s'aprén molt més	m'agradaria que s'expliqués el tema de les fonts més detalladament. No d'aquesta assignatarua sinó en general molaria fer algún treball sol	No deixeu de fer els handouts i porteu els treballs al dia sí o sí
The Assignments instead of exams		When a new assignment is uploaded start working on it instead of waiting.
El feedback sobre les errades del nostre codi i la classe extra per comentar codi dels altres és molt útil.	Estaria molt bé que es fessin més classes on es comenten el codi dels alumnes.	Aquesta assignatura et consumirà molt més temps del que puguis creure, comença a estudiar des del primer dia encara que creguis que ho entens tot
Las tres practicas que vas construyendo una encima de la otra.	El hecho de que haya aspectos de las practicas que casi no se mencionan en la clase, como los colididores de la practica 1.	Inicializa todas las variables y mira siempre que no haya memory leaks. También curra mucho los handouts y dedícale todo el tiempo que puedas a los assignments.
Que no te den todo masticado. El hecho de tener que buscarte la vida es, para mi, la mejor forma de aprender.	Nada que se me ocurra.	Mantente despierto y no te pierdas ninguna clase, para mi son las más importantes de la carrera con diferencia.
Entregas y no exámenes	Dedicarle un poco más de tiempo en algunos conceptos.	Olídate de la vida social :D y trabajar desde el primer día! GL
Entrega poco código, con lo que te tienes que buscar la vida y aprendes de verdad. Mucha libertad para la creación del juego, especialmente viniendo de proyecto 1 donde teníamos que copiar un juego ya existente.	El examen final cuenta una 40% de la nota final, creo que es excesivo	No te pongas metas demasiado elevadas y para cada entrega termina las funcionalidades básicas antes de empezar con la innovación o te veras el día de la entrega sin todas las funcionalidades y con la innovación a medio hacer.
El orden en el que se explican las cosas. No creo que ninguna cosa se tendría que explicar antes que otra.	Se echa en falta conceptos básicos como gráficos para fps o pathfinding que te ayuden a dar una idea mas clara de como realmente tienen que funcionar.	Revisad Proyecto I, suena a tontería pero las notas de la primera entrega fueron bajas principalmente por fallos que no asimilamos de proyecto I. Haced commits entre los dos, porque no sirve decir que habeis trabajado los dos y solo commiteaba uno.
Hacer practicas e ir avanzando el desarrollo de tu juego en lugar de hacer exámenes.	Empezar antes a hacer sistemas propios como el de entidades y GUI.	Probad todo lo que se os ocurra y fallad cientos de miles de veces. Aunque a veces sea algo frustrante es la mejor manera de aprender y te sientes mucho mejor cuando obtienes resultados. Sobre todo pasado bien, a pesar de la carga de trabajo, esta asignatura es muy divertida.
Mucho mejor hacer un plataformas o cualquier juego en vez de hacer exámenes	Las fechas de las entregas	Programar todos los días y desde el primer día sino no llegareis. Y cuando Ricard sonríe prepararos la asignatura se pone difícil
Anar creant un joc amb la teoria que s'explica. Practicar i iterar és la millor manera d'aprendre, i el resultat és molt satisfactori.	Deixar més clars els requisits de cada entrega (cada alumne ha de fer els seus propis commits de GitHub, etc.).	1. No deixis mai de fer els Handouts. Arribarà un dia que el Ricard et deixarà de donar codi, i si en aquell moment no has assolit un bon nivell programació, la cosa se't pot arribar a complicar molt. 2. No et deixis per arreglar tots els bugs el dia abans de l'entrega o el mateix dia. Fes unes quantes Release del joc uns dies abans i no t'oblidis mai d'inicialitzar totes les variables. El pitjor que et podria passar és que el joc et comencés a petar hores abans de l'entrega. 3. Dedicat tot el temps que puguis a aquesta assignatura. És la que et pot fer aprendre més coses (si vols ser programador) i a la vegada la més exigent.
La asignatura es una pasada, aprendes muchísimo. Pero lo mejor son las entregas del platformer en vez de exámenes. Aprendes mucho mas si haces trabajos prácticos que no si haces solo controles	Una cuarta entrega para acabar el platformer. Sin objetivos mínimos, cada uno hace lo que vea necesario para considerar su juego un juego acabado y listo para vender	Diga lo que diga vas a hacer lo que te de la gana, así que se feliz.

One thing that was good	One thing that needs improvement (try be specific)	Tip for the students next year (or what tip would you give to yourself the first day of this subject ?)
Hacer trabajos en vez de solo exámenes hace que la asignatura sea mucho mas entretenida y que no tengamos que vomitar conocimientos en un examen, sino que al llevarlo a la práctica tengamos que asimilar estos conceptos para implementarlos	La carga de trabajo es TAN grande que abruma. Entiendo que es necesario saber todo lo que se explica, pero aun así es un ritmo de trabajo difícil de seguir	Intentad disfrutar la asignatura, es difícil ya que normalmente la carga de trabajo hace que se vaya estresado siempre, pero al final si os queréis dedicar a programar deberíais disfrutar al máximo la asignatura :)
Basar la avaluació en entregues i no en exàmens	Facilitar la assignatura per aquells que no tenen tant d'interès en la programació (per exemple fer més entregues que ponderin menys o ignorar el downgrade en les entregues).	Aquesta assignatura requereix molt de temps i treball i es la més complexa del curs. Si sou futurs programadors disfruteu-la, si no junteu vos amb programadors. Ajudeu-vos entre vosaltres i comenceu les pràctiques just quan es presenten.
Les practiques		Encara que segurament ja s'ha dit, i a classe també, currar-se totes les entregues.
You learn a lot of things of videogame development	Maybe more explanations in some things that are seen very fast or not at all (collision system for example or make the entity system explanation before so that there is no need to change the code when explained)	Try updating your code every day with whatever you saw in class or it will be a really painful death.
La cantidad de cosas que aprendes y el potencial que saca de ti si te esfuerzas una barbaridad. También la curva de aprendizaje y el proceso por el cual Rick, que te empieza cogiendo de la mano, te va dejando libre	Explicar mejor el time control (dt)... La explicación que se dio hacia que pareciera muy fácil (y realmente lo es) pero al encontrarme con el código y el tener que implementarlo me costó muchísimo más de lo que debería. Creo que es más un tema de que cuando se da time control casi a la vez se dan entities y en menos de una semana tienes que cambiar todo el juego casi por completo y es una barbaridad, así como un estrés que se puede evitar, ya que es un momento de frustración del cual aprendes muy poco (no como otros). Quizás dar entities al principio o time control al principio puede solucionarlo.	Prepárate a morir (o al menos a no dormir). Si te esfuerzas mucho (mucho más de lo que estás pensando ahora mismo), tendrás posibilidades de sacar de ti un buen potencial y aprender mucho, pero tienes que estar dispuesto a tirarle un montón de tiempo (sobretudo tiempo para leer y entender cosas) y dedicación. Sin duda, es la asignatura insignia del semestre, la cual hará que no te centres en ninguna otra más que en ella, así que prepárate.
The feeling when you see that you are able to code something similar to a game	We are told we have to make an entity system way too late, it's hard to adapt the code we had for the player to the entity system in that amount of time	Friendly Reminder: REPASA C++ y programación 2, te servirá mucho
It's a tough subject, but you learn how to program in a much better way ("still a lot to learn"). When you finish this subject, go back and look the code of project 1 and you probably will agree		Assignment 2 is tough, don't wait to have 20 handouts to implement to the game, work hard from the first day
	The explanation of the entity system should be at the beginning of the subject	Try to have the assignment finished a few days before the delivery date, so you have time to polish your game, find bugs and solve memory leaks
La cantidad de cosas que he aprendido en tan solo 4 meses	Después de pasar todo el semestre enfocado en esta asignatura, ves que tal vez hubiese sido mejor centrarse mas en aprender a controlar mucho mas el motor en vez de enfocarnos tanto a el juego en si. La experiencia durante la creación del modulo GUI fue todo un reto y mirando hacia proyecto 2 me hubiese gustado tener el mismo control con otros modulos (como por ejemplo mejorar el control del DT que se podría haber implementado de buenas a primeras o de las entidades).	Lo primero que os diré es que esta asignatura no es para nada fácil, centraros de buenas a primeras y cuando forméis grupos escoged a alguien con quien sepáis que trabajáis bien, porque esto va a suponer el 80% de este semestre. Lo segundo es que no os relajéis , no es una extensión de Proyecto 1 y por tercero y último, os aconsejo que nunca dejéis para casa los TODO que Rick pone en clase, porque no hay youtube para esto.
making a videogame	el orden de los temas que se imparten. Por ejemplo, dar primero pathfinding para dar entities a ultima hora no esta bien. Pienso que se debería dar clases de las cosas que puedas implementar directamente despues de clase para asi poder adentar. otra cosa seria evaluar puntos apartes, no creo que sea bueno que tener un 0 en un apartado te quite el valor de todas las cosas que hiciste que si funcionan en ese apartado, ejemplo, evaluar enemies, dt, y brofiler en apartados separados pienso que seria lo correcto	Lo mas importante es que tomes una buena decision al momento de escocger compañero. Toma en cuenta que esta asignatura sera la que te tome mas tiempo de este cuatrimestre. Mucha gente se queda en la asignatura, pero si trabajas desde el primer dia y tienes un buen grupo (alguien trabajador, no que sea solo un buen amigo) seguro que podras con ella. Recuerda que la amistad por si sola no aprueba asignaturas, ambos tienen que trabajar mucho. Mucha suerte
		Select your partner wisely, he/she can very well be the difference between repeating the entire year or passing. Being "nice" doesn't get the work done.
Everything you learn in the subject is extremely useful.	The order in which the topics have been explained resulted in chaotic entire code restructures, specially because we need to have a game running in the end. Prioritize Entities and DeltaTime and then follow with the rest, as both address core systems of the game that can mess up with everything else.	Pretty obvious as well, but work consistently. This subject is though and will require a lot of your time. I highly recommend that you think hard about every approach you make to a problem. A quick workaround can become a horrible nightmare of bugs in the future.
La asignatura es muy interesante, probablemente la mejor del cuatri (si te interesa la programación). Se aprende muchísimo.	Creo que el Ric debería darnos algunas pequeñas directrices de como programar las colisiones.	Expect a difficulty similar or higher than Project 1, godspeed.
I learned A LOT.	Explain better how entities work, at least the main functions.	Empezla trabajando fuerte des de las dos primeras semanas. Si consigues pillar el ritmo bien al principio y haces los handouts cuando toca, tienes muchísimo ganado.
I've learned a lot of programming, not just the fact of coding but the fact of understanding what is happening in my code.	Better explanation on the structure the EntitySystem should work and be structured.	If you do the handouts, the amount of work for the assignments will be reduced, a lot.
Decidir cómo hacer el juego, que implementar y que no, poder cambiar cosas que no te gustan cuando las pruebas y adaptarlas a tu gusto. Tienes total libertad para hacer aquello que más te gusta	Rick, sé que es nuestra responsabilidad autoorganizarnos y hacer las cosas por nuestra cuenta pero creo que sería muy positivo que actuaras como nuestro jefe, que reservaras por ejemplo 1h a la semana en la que en vez de dejarnos hacer los TODO, te dedicaras a hacer 2 cosas. Ir juego por juego como si fueras nuestro jefe, preguntarnos que hemos implementado, y que pensamos implementar para darnos un feedback tanto de lo que hemos hecho como de lo que tenemos pensadoo implementar para la semana que viene y que crees que sería mínimo para que implementarlo fuera aceptable. Esto sería bueno porque no sólo nos acostumbraría a tener fechas en nuestros trabajos (cosa que sólo con 3 entregas no tenemos, sólo hace falta mirar la gráfica de comits del github que es una montaa rusa de 3 montañas) sino que nos haría trabajar más seguido y estoy seguro que al final no sólo tendríamos todos juegos más acertados porque estaríamos recibiendo feedback constante sino que además sería posible para nosotros acabar experimentando un poco más, ya que seguro que gestionaríamos mejor nuestro tiempo teniendo fechas de entrega juntas. Nada más rick, creo que tus clases no sólo son interesantes sino que llevas muy bien el hacer que los alumnos veamos algo y pensemos que queremos hacerlo. Aunque nunca me han acabado de gustar los todo, creo que en general tus clases han sido las más interesantes del cuatrimestre. Ah, si y el examen no debería ser casi la mitad de la nota, y no lo digo porque lo haya suspendido, ni siquiera lo he hecho aún y no creo que sea algo positivo, yo le daría más peso a las entregas o añadiría una cuarta subdividiendolas en partes más pequeñas.	hey, vens de primer i no t'equivocois, no tens ni puta idea de programar, però no et preocupis que aniràs aprenent durant la assignatura i quan hagis de donar un consell als alumnes de primer i estiguis al meu lloc, seguiràs sense tenir ni idea del que fas, simplement aniràs programant i poc apoc anirà funcionant el que tens al cap. Reservat unes hores diaries per desenvolupement, si ho fàs, no tens massa de que preocuparte, te adelanto que ya has aprobado.
The amount of new stuff you learn, you will work more in this subject than in all the others together, but the reward will be the greatest of your current university experience	Giving the entities and framerate lecture the same week of the second delivery was just mad, we had to adapt tons of things, basically framerate control was a game changer for some time. I really suggest giving this way before.	Ric will likely tell you all I'm going to tell you but you will likely pass, these can give you a nice experience, otherwise you may experience hell, so read carefully: First, work hard and most important, EVERY DAY, that thing about "small commits over time" ric tells you is the KEY to succeeding in this subject. Second, be smart when choosing your partner. Third, use TIME wisely, have a clear PRIORITY queue , you will have very LIMITED TIME so be clear about priorities.
Having the freedom to create your own game. Watching your game taking shape as the subject advances is a really fulfilling experience.	Time between deliveries. Assignment 2 takes far more time than Assignment 3.	No one has to tell you how much time the subject will take off of you. You will realize it as soon as the first class starts. But something crucial is choosing the right partner. Don't team up with the best programmer "because he will carry me through the subject". Team up with someone who works hard because you are here to learn. Make sure you know you partner has a good working ethic because having to make the Assignments by yourself is surely a lot of fun.
You learn a ton of topics that are interesting, you also start to make a lot cleaner and structured code	Some of the subsystems could follow a different order during the subject, for instance, as the entity system forces you to change your code structure greatly, it could be taught way before pathfinding, which doesn't depend too much on other modules.	1- Choose your teammate wisely. As Ric says, it is nice to work with different people, but make sure you can work well with your teammate, if you need to go with someone that works well with you and you already worked with that person do it. 2- Development takes up a lot of time, you must understand this IS the subject of the first quadrimester. But, if you work everyday, you do releases from time to time, and work hard with your partner you can pass the subject "easily". If you are up to date and your game is up to date is the hard part, so if your game is up to date you should be fine. Finshing the day before the assignment should be your goal.
To do a platformer game during the subject	There were times when the computers didnt work so it made me get frustrated while being in class. Also i think that themes like pathfinding that ara new and quite difficult to get may need more explanation work	Try to do the handouts the same week you are seeing the themes, and dont underestimate the time that some points of the assignments will take you

One thing that was good	One thing that needs improvement (try be specific)	Tip for the students next year (or what tip would you give to yourself the first day of this subject ?)
There is a lot of creative choice	Showing how to structure the code BEFORE making us structure it, at least for big structures like entities.	Implementa en el teu joc el codi els handouts i el homework el mateix dia que els dones a classe, et faràs la feina molt més lleugera, i no sobra temps en cap entrega.
Entender tu propio código y el de tu compañero y estructurarlo como vosotros queráis, sin seguir la estructura de otra persona ni la del ricard. Es la mejor forma de entender lo que hacéis y saber encontrar bugs y como mejorarlo o saber que hace el juego en cada momento. Si sigues otra estructura mira a fondo y entiende al 100% el funcionamiento.	Ir subiendo diferentes builds en la carpeta de entrega con tiempo de antelación aunque falten cosas para evitar llegar a la hora límite y subirlo todo de golpe con la posibilidad de tener un 0.	Avanzar el juego paralelamente a los handouts. No esperéis a tener todo el temario necesario de la entrega para empezarla. AVANZAD SIEMPRE u os quedaréis sin tiempo o sin hacer lo que os gustaría. Implementa todo lo que sepáis en el juego que es lo que cuenta como nota, no los handouts.
Make your own game	Maybe time to implement last tecnology to our game	Try to follow since the start. Do all TODO's. Keep calm and study
The freedom you have to create your own game is a great and interesting point. Also it's a big step to improve the way you program de code.	If you don't reach the Assignments minimums while you're doing the game (60% of the subject mark) you probably find a 0 in the Assignments. I think that every student has to have other way to get the 60% of the mark independent of the game. You can do your best in the final test (40%), but if you fail this... Good luck.	Please, choose a great partner to work with. You have to be sure that he/she WORK and HAVE A GREAT COMUNICATION. Trust me, you'll fail the subject if your partner don't do anything. If you are an excellent programmer you'll have not much problems, but do your best.
Tens la llibertat de crear un joc i dissenyar-lo com tu vols. Utilitzar XML per carregar les dades facilita molt el codi i la seva lectura.	Scrollbar abans de Input Text	Dedicali temps i no et posis l'última setmana a començar a fer tot. Cada cosa que apliquis a classe aquell dia aplica-ho al teu codi també, així quan hagis de començar a fer l'entrega ja tindràs mig treball fet. I SÚPER IMPORTANT, fes els TODOs. No vagis acumulant-los. Demana ajuda a un company o al Ricard si tens dubte.
Poder hacer lo que quieras con el juego. Implementar cosas que hagan todo más automático(xml, tile...)		Hacer varias releases y no eliminar las antiguas. Es importante saber trabajar solo y pensar un poco las cosas antes de preguntar a alguien.
Learning tiled potential.	Lots of people had problems with dt and frame rate, maybe a little bit more of specification on how it works is needed.	Try to do the improvements as early as possible. Enemies are a big deal so don't relax.
Developing a platformer with a lot of freedom.	Not teaching things that are required for the assignments one week before their deadline (like entity modules and profiler).	If you get an idea you like and work on it every day, you will love this subject. If you do a basic platformer just to pass and work on it the week before the deadline, you will hate it.
The videogame creation	If the class is having trouble with the TODO, give some clues.	This is the best subject of the third semester. Believe me, if you do all the TODOs, spend time almost every day with the assignments and ask your teacher ANY of your doubts, you should not have any problem. Of course, you may go to all the classes (!!!). Revising some slides of the Programming II subject will definitely help you at first. Enjoy!!
Tens bastanta llibertat a l'hora de fer el joc, i és l'assignatura que més t'ensenya de veritat a programar enfocat als videojocs.	Després de programar tot el curs, un examen final no té molt sentit. El Ric és massa estricte, plouen els zeros després d'hores i hores programant, a mi no m'ha ajudat treballar sota pressió quant a una setmana de l'entrega et fa crear tot el sistema d'entitats.	Aneu seguint l'assignatura, i intenteu-ho no arrossegar mai un error, al final t'acaba sortint car.
Satisfaction when see the results		Sleep, don't stay all night long programming, because yes... u would obtain results but the next day u will be death doing nothing at all.
Contenido de la asignatura y aprendizaje	Mejor organización con el tiempo, las materias y las entregas	Un buen compañero es esencial. No deis por hecho que vuestro compañero va a tenerlo todo controlado. Organizaros bien. Cuantas más releases hagáis mejor, si podéis dejar release días antes de la entrega mejor. Trabajar cuanto antes y no dejéis la entrega para la última semana. Ánimo, aprenderéis más que todo primero junto.