**Bitácora 3er LVL SODVI**

**Integrantes:**

Javier Diaz - Manager

Carlos Villaseñor - Coder

Jorge Gutierrez- Artista

Fernando Tenorio - Músico

**3/9/2023\_\_\_\_\_\_12:10-13:14 hrs**

Transcurso de la reunión:

* La reunión de este día fue única y exclusivamente enfocada en la organización del equipo, hicimos una tabla para conocer nuestros horarios libres y cuando coincidíamos. Fijamos las reuniones semanales los Domingos a las 4 de la tarde, específicamente con Carlos por su situación de foráneo las reuniones con el serían los sábados. Se explico cómo se usaría Trello y se revisó que ya hubiera un acceso al repositorio para todos.
* Empezamos a analizar lo que necesitaríamos para el desarrollo del juego en este nivel. Concluimos que primero teníamos que familiarizarnos con el funcionamiento de los controles táctiles para empezar a definir como podíamos crear nuestro videojuego, acotación hecha principalmente por Carlos.
* Jorge dio una primera idea para la temática del juego: Una persona en patineta que puede usar para desplazarse y golpear.

Acuerdos de la reunión:

* Todo el equipo investigara el funcionamiento de los juegos en móviles para saber cómo trabajar.
* Fernando ayudara a Carlos con la configuración inicial del juego (versión de Unity y configuraciones para móviles).
* Investigar que es el Tilemaps.
* Reuniones semanales para los sprints: Domingos a 16:00 hrs.

**3/9/2023\_\_\_\_\_\_16:30- 18:30 hrs**

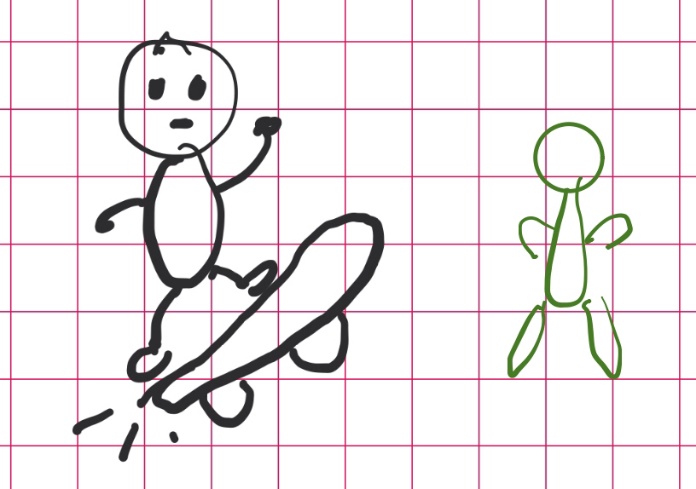
Transcurso de la reunión:

* El objetivo de la reunión fue el esclarecimiento de una primera idea para nuestro juego ya que ya estábamos familiarizados con las necesidades para la creación de un juego móvil. También por la necesidad de acordar una primera idea por la tan cercana fecha de primera entrega.
* Jorge presento una presentación con una idea sobre la temática del videojuego a partir de una primera propuesta hecha en un dibujo de pizarrón (Presentación en el trello):

Un dibujo de un pizarrón blanco

Descripción generada automáticamente con confianza baja

La temática del juego será un chico de diseño con parte escarabajo que va en patineta para desplazarse, saltar y golpear.

* Fernando hizo una segunda propuesta para la animación del ataque:
* 
* Estuvimos discutiendo por bastante tiempo los controles, posicionamiento de cámara, mecánicas, inspiraciones y diseño de niveles.
* Se discutió también el estilo artístico del juego y se aclararon dudas e incertidumbres sobre la dirección del juego.

Acuerdos de la reunión:

* Orientación del juego en horizontal para una mayor amplitud de visión.
* Controles puramente de gestos táctiles, sin botones.
* Personaje puesto en el centro de la pantalla y la cámara siempre fijándose en el.
* Mecánicas del juego acoradas (detalladas en el GDD).
* Estilo de diseño de mapas como Sonic Mania.
* Pixelart para arte.
* Tipo de mapa Sonic.
* Cronómetro de tiempo para mejores rutas.

**16/9/2023\_\_\_\_\_\_16:05- 17:00 hrs**

Transcurso de la reunión:

* El objetivo de la reunión de hoy fue definir toda la temática sobre la cual giraría nuestro juego para presentarlo en la primera revisión del juego.
* Iniciamos tratando de definir cuál sería la perspectiva que tendríamos nuestro juego: algo serie, cómico, absurdo, de terror. Iniciamos tratando de hacer un intento de combinar ambientes distopicos con absurdos, pero no funcionó así que sólo nos limitamos a sólo hacerlo absurdo.
* Partimos del diseño de nuestro personaje principal para tratar de hacer algo alrededor de él, algo relacionado a insectos. Una de las primeras propuestas fue basar todo el mundo de nuestro juego en una guerra entre insectos en la cual nuestro protagonista aprendería el arte de patinar y la usara como arma, siendo que usaríamos personas con disfraces de insecto sólo como una representación de insectos reales. Descartamos está opción por el tono serio que manejaba a parte de los diseños humanizados, pero sirvió para dar pauta a nuestro concepto final: en vez de manejar representaciones de insectos hacer que insectos tomarán el tamaño de humanos y está fuera el tono absurdo de nuestro juego.
* Una vez aclarado dicho punto, ¿Cuál sería el contexto en el que se desarrolla nuestro juego?
* Después de una lluvia de ideas llegamos a que los insectos crecidos de nuestro juego querrían venganza contra los humanos por todas las formas en que mataron a sus compañeros y ejecutarían su venganza de las maneras más irónicas posibles. Finalmente le dimos un origen a nuestro protagonista: un simple niño que inspirado en sus héroes favoritos de comics y series saldría a las calles con su patineta para hacerle frente a los insectos.

Acuerdos de la reunión:

* Temática del juego: Absurda
* Contexto en el que se desarrolla el juego: Insectos gigantes que buscan su venganza contra la humanidad mediante venganzas absurdas como:
* Mosquitos: Nos van a aplastar con un matamosquitos. Primer nivel, en la ciudad.
* Arañas: Nos quieren aplastar con una bota gigante. Segundo nivel en una fábrica de botas
* Hormigas: Nos van a echar agua con una manguera. Potencialmente último nivel, hormiguero.

**24/9/2023\_\_\_\_\_\_16:05- 18:00 hrs**

Transcurso de la reunión:

* El objetivo de la reunión de hoy era definir el diseño de niveles a nivel superficial para que el artista tuviera una guía para trabajar en el arte de cada nivel
* El artista Jorge inicio la reunión mostrando algunos avances y propuestas para el nivel de las hormigas. Nos mostró 2 propuestas para la resolución de píxeles y el tamaño de los elementos en él tileset: 32x32 y 48x48. También nos mostró avances en algunas animaciones del personaje principal y finalmente un primer boceto bdel jefe hormiga para el nivel de hormigas

Imagen que contiene circuito

Descripción generada automáticamente

Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza baja

* Se hicieron algunas correcciones para el tamaño del protagonista de modo que quedara en un tamaño estándar ya montado en su patineta. Se propuso una nueva paleta de colores para el jefe hormiga de modo que no se confundiera con la araña y se ajustó su tamaño

Un dibujo de un perro

Descripción generada automáticamente con confianza media

Diagrama

Descripción generada automáticamente

* Para primer nivel estructuras:
* Lonas
* Tubos de construcción
* Jardineras
* Puestos callejeros (Sombrilla)
* Bancas
* Coches
* Balcón
* Para la creación del primer nivel pensamos en una mecánica característica que diferenciará este nivel del resto. Se optó por aprovechar elementos de una ciudad principalmente como puentes, tubos de construcción para que funcionen como rieles y caminos. El nivel basará su mecánica en la reacción del jugador para responder a patrones definidos de moscas que lo atacarán desde la derecha y obligarán al jugador a tomar ciertos caminos
* Posteriormente Jorge pasó a explicarle a Fernando el uso del software beepbox para la creación de música y mandó una primer propuesta de estilo de música para que Fernando la trabajará

Acuerdos de la reunión:

* La escala de píxeles a usar será de 32x32
* El jefe Hormiga tendrá colores rojos y cafés en su cuerpo con ojos negros
* El color de las moscas para el primer nivel tendrá Roques verdes
* La característica del primer nivel serán los patrones de moscas que aparecerán contra el personaje y la reacción del jugador ante ellos
* Las principales plataformas que usarán en el nivel son puentes, calles y tubos de construcción

**27/9/2023\_\_\_\_\_\_19:23- 20:15 hrs**

Transcurso de la reunion:

* El objetivo de esta reunión atemporal fue ver los progresos de Carlos debido a que este se ausentó durante la última reunión. Esto necesario para el diseño de niveles y orientar a Carlos en como implementar las mecánicas.
* Carlos mostró que ya tenía implementado el movimiento de un lado u otro del personaje, lo hizo tanto en suelo regulares planos como en suelos irregulares creados por una malla que puede cambiar de forma, lo que potencialmente nos daría una mayor libertad en la creación de niveles.
* Además de eso se pudo ver que el personaje no tenía problemas para moverse en cualquiera de las dos direcciones y tenía un movimiento muy fluido.

Gráfico

Descripción generada automáticamente

* Puse al tanto a Carlos de la primera propuesta de diseño del nivel 1 para que tuviera una idea de lo que queremos hacer.
* La última actividad realizada fue dar una aclaración de las mecánicas de juego que faltan por implementar y como deben funcionar para su correcto uso en los niveles: explicación del salto, barrido y choque de rocas.

Acuerdos de la reunión:

* Carlos trabajaría en implementar el salto y demás mecánicas

**3/9/2023\_\_\_\_\_\_1:10-13:14 hrs**

Transcurso de la reunión:

Objetivo: Ver progresos y definir objetivos urgentes

Perspectiva de suelo arreglada por transparencia de tiles

Modificaciones de ventanas y edificios a algo más roto

Pasar a Carlos formas de usar el UI y el escalado

Jorge arreglar saturación de fondo y hacer tiles de perspectiva

Carlos problemas con el retroceso al interactuar con enemigos

Plataformas unidireccionales

Acuerdos de la reunión:

**8/10/2023\_\_\_\_\_\_16:10-17:36 hrs**

Transcurso de la reunión:

* El objetivo de esta reunión era únicamente ver los avances generales de cada integrante.
* Carlos por fin logro agregar la reacción de retroceso al chocar con un enemigo. Esto lo logro creando un evento en el código que le indica al personaje que desactive su movimiento al chocar.
* Fernando nos mostró el primer avance de música para el nivel de la ciudad:

<https://www.beepbox.co/#9n31s0k0l00e0et2ma7g0fj07r1i0o432T1v5ub0f10m8q011d23A0F0B9Q0000Pe850E262479T8v0u08f0q0w10l5d08x660W7E1b8T6v3u06f0q00d03W7E3070807T3v4uf5f0qwx10n511d08S1jsSIzsSrIAASJJE1b6b000h40014g000ih3dhci01h4h4h4h4g04h8x4y4h8w0p23DBXCRYz1QLsOYjgJlkoHdHYi0FEZohQ4t517ghQ4t17hghQSLxIG1wifcOqGOfm8W2exdBUmrBFBV5OL4CrnOx8LsOWqeyRlhjll5fjljsvC4jnWirh_5UYOMFKfU9H_kQuahQgarnYsox7ghQk4t17ghQ4t5165cFomwmwmwmwmwmwmwmwmwmwmwmwmwmwmwn02CMzE8Whq2CAzE8WiewLF5hr2-EOXqj5JIe30>

Como recomendaciones le sugerimos reducir la parte inicial por que daba mucho suspenso, hacer arreglos musicales para que sonara menos épica ya que parecía una música de jefe final, agregarle elementos que denotaran la naturaleza absurda del juego.

Hablamos sobre como debían ser los tipos y duración de los sonidos de salto.

* Jorge nos mostro el avance en los tiles del primer nivel. Ya realizo tiles para plataformas sólidas aéreas que serán carreteras, además de una propuesta para plataformas unidireccionales en forma de tubos de construcción color bronce. Corrijio el fondo para que se viera destruido por moscas y tambien creo la capa de fondo para una sensación de avance. Surgió un problema en la sensación de perspectiva para el suelo.
* Se hicieron numerosas propuestas para añadir mecánicas características a cada nivel:
  + Fondos pegajosos para dar sensación de telaraña en el segundo nivel y cambiar un poco la forma de saltar en el nivel.
  + Propuesta de 2 fases, una avanzada y otra más fácil
  + Implementación de elementos para cambiar la movilidad del jugador en el primer nivel:
    - Hidrantes para usarlos como trampolines y saltar más lejos.
    - Bloques de aceleración para aumentar la velocidad del jugador.

Acuerdos de la reunión:

* Carlos trabajará en implementar las 2 mecánicas core faltantes del juego: el cambio de dirección que será muy similar a la interacción con enemigos y el barrido para pasar a través de enemigos.
* Fernando mejorara la canción del primer nivel a partir de su propuesta inicial. Se harán las adaptaciones anteriormente mencionadas para mejorar la sensación de música.
* Fernando también empezara a trabajar en los sonidos de acciones edl jugador como saltar, chocar con enemigos, etc.

**8/10/2023\_\_\_\_\_\_16:07-17:27 hrs**

Transcurso de la reunión:

* El objetivo de esta reunión era ver los avances de cada integrante del equipo para definir cosas a terminar para la segunda entrega de proyectos.
* Jorge no hizo avances sustanciales en el arte, solamente arreglo la saturación de los tubos que sostienen las plataformas aéreas.
* Carlos tuvo grandes avances en las mecánicas core del juego. Logro implementar un pseudo barrido, solamente falta eliminar al enemigo con el barrido, pero este ya pasa a través de ellos. También implemento el cambio de dirección en el movimiento de jugador, pero a su vez eso provoco un bug que crasheaba el juego al momento de interactuar con un enemigo después del cambio, este bug aparentemente se devia por una interferencia al llamar al script contrario de movimiento (pues Carlos creo el cambio de dirección con un nuevo script para los movimiento a la izquierda que se turnaba con el script original).

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

* Fernando no se presento a la reunión.

Acuerdos de la reunión:

* Jorge trabajara en el pulimiento de los fondos para una sensación realística del movimiento. También terminara los tiles y sprites necesarios para el nivel 1 del juego: enemigo de moscas, hidrantes y el jefe del nivel.
* Carlos tendrá la tarea de terminar las mecánicas base de nuestro juego para su entrega en la revisión. Esto incluye:
  + Arreglar el bug de crasheo al cambiar la dirección del movimiento del personaje.
  + Hacer que un enemigo desaparezca al chicar con el.
  + Hacer que un enemigo desaparezca al usar el barrido contra el.
* Carlos tendrá la tarea de terminar las mecánicas base de nuestro juego para su entrega en la revisión. Esto incluye:
  + Sonido de salto.
  + Sonido de enemigo desapareciendo.
  + Sonido de barrido