

ACTA DE REUNIÓ No. 2

19 OCTUBRE 2023

ASSISTENTS: Gabriel Juan, Joel Quiroga, Xavier Burgos, Carlos Alejandro Melis, Adrián González

HORA D'INICI: 12:30

LLOC: Aula Q5/1012

1. Aprovació de l'acta anterior.

S'aprova l'acta anterior i es signa per part de tots els assistents.

2. Discussió.

Hem parlat de realitzar un GDD a mode de Bíblia a seguir per a desenvolupar el joc.

- Realitzar diagrama del joc.
- Posar els referents del joc.
- Identificar la mecànica de joc

...

En cas de no aconseguir multijugador local en el joc (2 GamePads) s'implementarà una IA senzilla.

L'estil de disseny del joc serà LOWPOLY, per estalviar costos computacionals, amb moltes referències a la cultura popular (cotxe de "Retorn al futur")

El mode de joc serà una espècie de PlayGround / Sandbox, el cotxe estarà situat en una taula de joc on hauran diversos obstacles, no hi haurà cap objectiu final excepte marcar gols i interactuar amb les físiques de l'entorn.

3. Resultats Sprint Anterior

Des de l'acta anterior hem realitzat algunes tasques:

- Manual tipus retro del joc (només la base)
 - o Link: Github CarsLegends
- Calendari de reunions – sprints
 - o Link: Github CarsLegends
- Importació de models 3D des de Blender
- Logo del videojoc



Ilustración 1 - Logo de CarsLegends

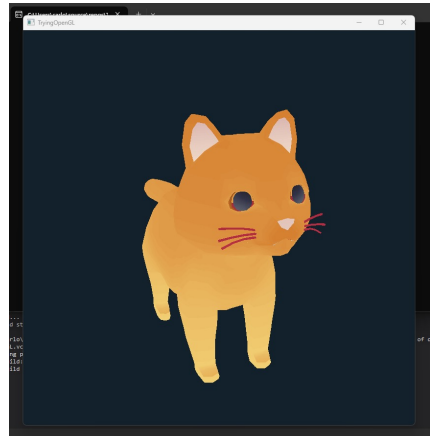


Ilustración 2 - Importacion Blender



Ilustración 1 - Calendario Sprints y Reuniones



Ilustración 4 - Manual del juego

Tot està en el GitHub de CarsLegends (excepte el importador):

<https://github.com/CarsLegends/CarsLegends.git>

4. Acords.

SPRINT 2: 19/10 – 26/10	
Nom	Acord
Adrián González	Models 3D Solid Object Physics Música y Efectes de so
Xavier Burgos	Models 3D Disseny de UI/HUD
Carlos Alejandro Melis	Car Physics General purpose vertex and fragment shaders
Gabriel Juan	Música y Efectos de sonido
Joel Quiroga	Object location editor
General	GDD

Verde: Completat pel final del Sprint

Amarillo: Parcialment completat pel final del Sprint

Rojo: Planteat pel final del Sprint

(Calendari de Reunions y Sprints en el GitHub)

Tasca	Descripció	Responsa ble	Participants (%)	Durada (setmanes)	Grau Finalització
Estat de l'Art	Buscar productes/aplicacions similars, realitzar el disseny, els models 3D, música i efectes de so.	Adrian/Xavi	Joel (20%), Xavi (20%), Carlos (20%) Adrian (20%) Gabriel (20%)	1.5	66%
Game Design Document	Disseny dels diferents components de l'aplicació i elecció d'eines de desenvolupament. Disseny de la interfície d'usuari	Xavi/Adrian	Joel (20%), Xavi (20%), Carlos (20%) Adrian (20%) Gabriel (20%)	2.5	11%
Implementació	Implementació de l'aplicació	Carlos	Joel (20%), Xavi (20%), Carlos (20%) Adrian (20%) Gabriel (20%)	5	15%

Test	Test interns i externs (usuaris)	Joel	Joel (20%), Xavi (20%), Carlos (20%) Adrian (20%) Gabriel (20%)	1.5	0%
Memòria i Presentació	Escriure la memòria i la presentació oral, manual del joc, GDD...	Gabriel	Joel (20%), Xavi (20%), Carlos (20%) Adrian (20%) Gabriel (20%)	1.5	0%
GRAU DE MADURESA:					16,79%

Estat de l'Art	
Subtasca 1 <input checked="" type="checkbox"/>	Investigar aplicacions similars com Rocket League, Rocket Soccer, etc.
Subtasca 2 <input checked="" type="checkbox"/>	Buscar quines tecnologies, architectures i dissenys es fan servir per aquest tipus d'aplicacions.
Subtasca 3	Analitzar quines són les variacions entre aquestes aplicacions.

Game Design Document	
Subtasca 1 <input checked="" type="checkbox"/>	Preparar l'entorn base amb les llibreries necessàries per poder carregar les funcions de opengl i tenir funcions d'ajuda per operacions matemàtiques, carregar textures, etc. Algunes d'aquestes llibreries serán, glad , GLFW , stb_image , etc.
Subtasca 2	Definició de mòduls per a la manipulació de tots els elements de l'aplicació(shaders, il·luminació, inputs...)
Subtasca 3	Escollir un style code per l'aplicació i fer servir OOP
Subtasca 4	Definir l'estructura i passos a seguir dins del loop de l'aplicació ("Game loop")
Subtasca 5	Investigació i documentació sobre interfícies existents i llibreries existents, com "ImGui".

Subtasca 6	Creació d'esbossos molt bàsics i presentació de les propostes.
Subtasca 7	Creació de l'esbós final amb modificacions d'errors o millores.
Subtasca 8	Creació de les imatges necessàries a carregar de les interfícies.
Subtasca 9	Pujar les imatges a l'aplicació i afegir els valors del programa.

Implementació	
Subtasca 1 <input checked="" type="checkbox"/>	Preparar entorn base afegint totes les llibreries necessàries.
Subtasca 2	Creació de classes amb abstraccions per poder pintar objectes 3D a la finestra amb una posició indicada i textures específiques.
Subtasca 3	Creació de classes amb funcionalitats per poder crear objectes sòlids amb físiques.
Subtasca 4	Creació de classes per poder recollir l'input d'un o més usuaris.
Subtasca 5	Preparació dels menús i HUD (head-up display) de l'aplicació.

Testeig	
Subtasca 1	Realitzar "quality assurance" de la aplicació mitjançant stress testing de les funcionalitats de l'aplicació.

S'acaba la reunió a les 14:30.

Signatures:

Joel Marco Quiroga Poma
1504249

Adrián González Ortega
1636620

Carlos A. Melis Curbelo
1605420

Gabriel Juan Betés
1562750

Xavier Burgos Flores
1568871