Reporte - 7º reunión

(07-05-2019)

**1. Orden del día.**

- Progreso del retreaso

- Rendimiento de asteroid manager

- Funcionalidades del menú

**2. Descripción de debate.**

Dado el gran retraso de la última reunión y el cambio de planificación decidimos poner ciertas clases dentro del prototipo 4 para que el código sea más limpio. También se eligió que la función de guardar los scores en disco se moviese al prototipo 4.

En cuanto al score se discutió si los ficheros donde se guardan deberán ser en binario o en un JSON. Si son en binario, el jugador no podrá cambiarlas y hacer trampas, pero si son en JSON, se podrán leer sin necesidad de iniciar el juego. Al final se decidió por

Entre las clases nuevas se encuentra varios factory, para que sea más fácil de crear todos los objetos del juego deseados. En el caso de ship Factory este era esencial para poder cambiar la nave antes de iniciar el juego, ya que el motor carga por debajo del main menú nada más iniciar el juego.

También se crearon varios Enum para los tipos de nave, asteroide y power up.

Además, cambiamos levemente el diseño del HUD para que se más parecido al de otros videojuegos, como puede ser el Legue of Legends.

En Asteroid manager también tuvimos un problema de que, si el jugador, estaba quieto, los asteroides nunca le daban. Por esta razón tuvimos que añadirles a los asteroides cierto ‘magnetismo’.

Todas las funcionalidades de los menús se han añadido con éxito a excepción de una: la de volver al menú al acabar la partida. Esto es mucho mas complicado de lo previsto, dado que le juego esta cargado por completo en el fondo incluso cuando estamos en la pantalla del menú. Esto hace que se tengan que hacer varias operaciones para que el juego vuelve a su estado inicial.

**3. Puntos para próxima reunión.**

- Problemas en la creación de las habilidades de las naves.

- Sonidos

Denis Florin Cobeti – 737619