Reporte - 8º reunión

(21-05-2019)

**1. Orden del día.**

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

- Sonidos

**2. Descripción de debate.**

Un orden del día bastante importante es la creación de las distintas naves y sus habilidades. Por lo general, la mayoría de las habilidades se han podido crear sin problemas, excepto el láser de Aphelion y las explosiones.

Este láser resulta complicado por la manera en la que se calculan las colisiones, ya que tuvimos que hacer una colisión nueva simplemente para esta habilidad. La colisión es la de una línea y también se tienen que modificar las otras colisiones para que detecten a la nueva.

Las explosiones se dificultaron por la manera en la que se hacen su animación y los efectos que ocurren una vez estén detonados, principalmente por la manera en la que se detecta su colisión.

También nos dimos cuenta de un problema grave a la hora de implementar unos cuantos sonidos. Cada vez que se reproduce un sonido un nuevo thread es creado, esto implica que no podemos crear varios sonidos simultáneamente dado que dará lugar a mucho lag.

Además, la clase que elegimos no da soporte para reproducir un sonido y hacer loop desde un determinado punto. Esto podría ser útil para los motores de las naves.

Para arreglar todo esto intentamos buscar mas soluciones por internet para ver que alternativas existen, sin embargo, todas tenían los mismos problemas. Por estas razones estamos extremadamente limitados en cuanto al uso de sonidos.

**3. Puntos para próxima reunión.**

- Arreglo de bugs

Denis Florin Cobeti – 737619