Reporte - 9º reunión

(04-06-2019)

**1. Orden del día.**

- Arreglo de bugs

**2. Descripción de debate.**

Jugando el juego por unos instantes, nos dimos cuenta de que se lageaba mucho cuando había demasiados asteroides. El lag para un juego con estos gráficos es inaceptable, así que decidimos investigar la causa.

Mirando el código por encima, descubrimos que la clase AstreroidManager y todas sus derivadas (Asteroid, Asteroid type) no cumplían con ningún criterio de programación (Falta de constantes, comprobaciones redundantes, mal uso de enums, etc.) Así que, ha recaído en el resto del equipo arreglar algo el código para que funcione mejor. También eliminamos la clase Asteroid Generator dado que es redundante.

Una vez limpiado el código, un proceso que duro bastante mas de lo esperado, sí que se mejoró el rendimiento. Anteriormente el juego bajaba hasta a 15 fps (!), sin embargo, con los nuevos cambios no eran nucas menores a 40. Esto aun así no es aceptable, dado que un juego de este calibre debería ir por lo menos a 60 constantes.

Investigando las posibles causas de este lag, descubrimos que principalmente ocurre principalmente al aparecer un asteroide grande, por lo que el problema también puede estar en la clase render. Finalmente, si que descubrimos como arreglarlo, guardando en una variable un cálculo que anteriormente se realizaba en cada fotograma.

Esta reunión acabo siendo la más larga por el arreglo del código, decidimos no hacer ya más reuniones por que ya solo queda finalizar el juego en términos de arreglo de bugs. Extendimos la fecha de finalización para el domingo antes de las presentaciones.

**3. Puntos para próxima reunión.**

[ Ultima reunión hasta entrega ]

Denis Florin Cobeti – 737619