

GDD FPS-Turns David Aguilera

Mecánicas: En esta fase del juego podemos diferenciar dos funciones diferentes, que es el **movimiento del personaje** y el **sistema por turnos**.

El sistema por turnos consiste en realizar los movimientos y acciones con tus personajes, finalizar turno y comenzaría el turno del enemigo (por ahora sin IA), repitiendo este bucle hasta que uno de los dos equipos haya cumplido su objetivo.

Por otro lado, el sistema de movimientos que tenemos ahora mismo es algo simple: en un principio, el movimiento del jugador estará restringido hasta que no le demos al botón de moverse. Una vez pulsado este botón, podremos hacer click derecho sobre el suelo en un rango de 10 metros (modificable) para mover al personaje. Una vez el personaje llegue al destino, el movimiento habría concluido, dejando al personaje con solo dos opciones, atacar (que aún no lo hemos desarrollado) o finalizar el turno.

Teniendo por ahora estas dos mecánicas, vamos a explicar de forma más detallada como es el funcionamiento interno tanto del sistema por turnos, movimiento, selección de personajes e interfaz.

Vamos a empezar por el **TurnManager**, que es el encargado de controlar el flujo de quién tiene el turno. Para esto, tendrá dos listas una para cada equipo, con las que controlará si los miembros de la lista han actuado para poder ir cambiando de equipos.

Por otro lado y dependiente total del TurnManager tenemos el **TurnBanner**, que es una interfaz que cuando va cambiando de equipos, muestra un mensaje diciendo de quién es el turno.

El siguiente script importante sería el **ClickToMove**, encargado de activar las animaciones, y hacer que el personaje se mueva de un punto a otro.

El ClickToMove básicamente espera a que demos click izquierdo a un punto del mapa, para posicionar a un “destinationDummie” (que resetearemos siempre que le demos al botón de “Move” a la posición del jugador), que será el encargado de decir hacia donde tiene que ir el personaje.

El script ClickToMove se encontrará desactivado hasta que no le demos al botón de “Move”, el cual necesita de dos scripts para llegar a él. Necesitamos el **UIUnitSelectionToggle** que activará y desactivará la interfaz de cada personaje conforme hagamos click en ellos (para detectar si estamos haciendo click en los personajes usaremos el **UnitSelection**), y el script que les dá la lógica a los botones; **Units**.

Units es el encargado de hacer que los personajes, sean personajes. Todo lo que no tenga el script de Units será visto como escenario ahora mismo. También es el encargado de tener en cuenta las acciones del personaje, si se han movido, si han atacado o si han finalizado el turno.

El flujo ahora mismo sería; El TurnManager detecta que es nuestro turno, por lo que llama al TurnBanner para mostrarlo en pantalla y resetea el bool “hasActed” que hace que podamos seleccionar a los personajes.

Con el UnitSelection nos permite seleccionar a los personajes, lo que activará el UIUnitSelectionToggle que nos mostrará la interfaz de cada personaje en pantalla.

Esta interfaz nos dará tres botones, el de movernos, que activará el script de ClickToMove, que nos permitirá mover al personaje. También nos dará el botón de atacar (que por ahora no hace nada) y el de pasar turno, que finalizará la acción del personaje.