# Primer Milestone

Blueprints no tiene eficiencia

## Areas

Primer prototipo entero con BLUEPRINTS para validar el diseño. (Centrándonos en el 3C, aunque en nuestro caso 2c)

* Camara: moverla, posicionarla, usar ambas.
* Control: con una tecla pasar de un estado a otro, …
* Sesión: reglas de partida. Timer para estar en un estado X segundos por ejemplo

El mes de marzo es blueprints. Por el camino nos iran diciendo C++.

Los primeros días de abril validamos el juego.

Si decidimos que solo hay una cámara o tal mecánica no es divertida ahora lo vemos con el prototipo.

UI (no bonito, sino funcional), que información hace falta? Bitmaps de debug.

Condición de victoria / derrota.

Los enemigos todavía no podemos hacerlos bien.

## Preguntas

Fun factor

* Proporciones:
  + **Tamaño**: sala pequeña, grande…?
  + **Velocidad**: me muevo rápido por ese entorno. Mapas muy enormes, tu te sientes pequeño (shadow of the colosus).
* **Información visual**: como es visualmente nuestro frame? Como le indico al player lo que es importante y lo que no?

**Ej**: juego inmersivo y el player no sabe los objetos interactivos, entonces meto un highliting. Quiero poner una barra de vida encima del enemigo o no?

* **Control**: que controles tiene el player? Que puede hacer?
  + Añadir una tecla para hacer algo, fácil. Pero el doble salto cuidao

Podemos ignorar el audio

31 de marzo es un juego!! Nada de debug ni nada. No hay flags ni nada.

5.1 versión unreal.