**Documento de desarrollo de iteración**

**Iteración # 5**

**Risky Jungle**

**Universidad del Quindío**

**Facultad de ingeniería**

**Armenia, Quindío – 2016**

**Contenido**

[**Planificación** 3](#_Toc460244512)

[**Objetivos** 3](#_Toc460244513)

[**Selección de Características** 3](#_Toc460244514)

[**Refinación de Características** 3](#_Toc460244515)

[**Seguimiento de la Iteración** 4](#_Toc460244516)

[**Cierre y Evaluación** 5](#_Toc460244517)

[**Lecciones aprendidas** 5](#_Toc460244518)

[**Mejoras al proceso** 5](#_Toc460244519)

# **Planificación**

En esta iteración se realizará la importación del framework “Unity ETH UQ” y se realizarán el menú principal, menú en juego, HUD, menú de game over, soporte de idiomas y controles de salto y ataque utilizando dicho framework.

# **Objetivos**

Los objetivos para la presente iteración son los siguientes:

* Importar el framework “Unity ETH UQ” en el videojuego.
* Crear las texturas para los backgrounds de los menús y sus componentes.
* Crear y poner en funcionamiento el menú principal.
* Crear y poner en funcionamiento el HUD.
* Crear y poner en funcionamiento el menú en juego.
* Poner en funcionamiento el soporte de idiomas.
* Crear y poner en funcionamiento la ventana de créditos.
* Crear y poner en funcionamiento el menú de configuraciones.

# **Selección de Características**

De acuerdo a los objetivos y al documento de especificación de características, las características a implementar en la presente iteración serán:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Prioridad** | **ID** | **Característica** |
| 4 | 23 | Texturas de las ventanas |
| 7 | 29 | Importación del framework |
| 4 | 24 | Menú principal |
| 3 | 25 | Menú de configuración |
| 2 | 26 | UI de créditos |
| 2 | 28 | Menú en juego |
| 3 | 37 | Elaborar HUD |
| 2 | 38 | Configurar soporte de idiomas |

# **Refinación de Características**

Para cada una de las características a desarrollar se deben llevar a cabo las siguientes tareas:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Características** | **Tareas** | **% realizado** |
| Texturas de las ventanas | Crear las texturas del background del menú principal | 100% |
| Crear las texturas en español de los botones del menú principal | 100% |
| Crear las texturas en inglés de los botones del menú principal | 100% |
| Crear la textura en español del background del menú de configuraciones | 100% |
| Crear la textura en inglés del background del menú de configuraciones | 100% |
| Crear las texturas de los botones del menú de configuraciones | 100% |
| Crear la textura del background para los demás menús | 100% |
| Crear las texturas para los botones del HUD | 100% |
| Crear las texturas en español para el menú en juego | 100% |
| Crear las texturas en inglés para el menú en juego | 100% |
| Crear las texturas en español para indicar el game over | 100% |
| Crear las texturas en inglés para indicar el game over | 100% |
| Importación del framework | Realizar la importación del framework “Unity ETH UQ” en el proyecto | 100% |
| Menú principal | Elaborar la escena del menú principal | 100% |
| Configurar las dimensiones de la cámara | 100% |
| Crear y configurar los botones | 100% |
| Menú de configuración | Elaborar la ventana modal del menú de configuración | 100% |
| Agregar y configurar los botones toggle para seleccionar el idioma | 100% |
| Agregar y configurar los slider para configurar el volumen de la música y efectos | 100% |
| UI de créditos | Elaborar la ventana modal para los créditos | 100% |
| Agregar el texto de los créditos | 100% |
| Menú en juego | Elaborar la ventana modal del menú en juego | 100% |
| Crear y configurar los botones | 100% |
| Elaborar HUD | Crear y configurar los botones que componen el HUD | 100% |
| Configurar soporte de idiomas | Agregar soporte de idiomas a las texturas de background que sea necesario | 100% |
| Crear el archivo XML para que funcione como diccionario de idiomas | 100% |
| Agregar soporte de idiomas a los textos | 100% |

# **Seguimiento de la Iteración**

En el trascurso de la iteración se presentaron las siguientes situaciones relevantes:

* Los elementos de tipo EthImage al tener soporte de idomas no conservaban su tamaño inicial y entorpecían la correcta distribución de la escena, para ello los programadores encontraron que la última línea del método setImageLang reconfiguraba su tamaño ignorando las dimensiones del game object padre, cuya solución fue deshabilitar dicha línea de código.
* Para configurar el soporte de idiomas del componente texto de los botones se presentaba un error. Los programadores encontraron que cuando se hacía la petición al diccionario de datos se estaba haciendo uso de una variable privada que no referenciaba al componente texto, se cambió dicha variable privada por una publica que ya estaba configurada en la clase y si hacía referencia al elemento texto.

# **Cierre y Evaluación**

A pesar de las situaciones adversas anteriormente nombradas se llevaron a cabo todas las tareas y se cumplieron los objetivos, por lo cual esta iteración se cierra con una ejecución del 100%.

## **Lecciones aprendidas**

* Los programadores se familiarizaron con el funcionamiento del framework, lo cual es crucial para la validación de sus funcionalidades.

## **Mejoras al proceso**

* Los programadores enriquecen su conocimiento sobre el framework leyendo la documentación de las clases y el análisis realizado en la primera fase del proyecto.