

Post-mortem individual

Presentado por: Leonardo Barrios Poveda

Rol dentro del proyecto:

El trabajo realizado dentro del proyecto se enfoco en lograr avances en el desarrollo de las funcionalidades requeridas para llevar a buen término el proyecto. En el caso concreto, tuve a cargo la implementación del campo de estrellas en la pantalla, el manejo del parpadeo y la aparición y desaparición de estas.

Para lograrlo se implementó un sistema que permitía la aparición de las estrellas en la pantalla en una ubicación aleatoria tomando como base el ancho de la pantalla. Se implementó un componente blink que permite gestionar el parpadeo no solo para las estrellas sino para todas las funciones, componentes o sistemas que lo puedan requerir y un sistema blink que permite controlar el uso del parpadeo para todas las funciones, componentes o sistemas que lo puedan requerir. Adicionalmente el sistema garantiza que no se va a sobreponer a los demás componentes o sistemas que se estén visualizando en la pantalla como los enemigos, las balas, el jugador, etc.

Para los colores y el tamaño de las estrellas se utiliza la información que trae un archivo json, la cuál se importa y se utiliza para dibujarlas.

Qué salió bien?

La organización y división del trabajo entre todos los integrantes del equipo ayudo en gran medida con el cumplimiento del objetivo y el aporte de todos los miembros del equipo en las diferentes tareas del proyecto.

Qué salió mal?

Organizar más reuniones sincrónicas con el fin de lograr mayor trabajo colaborativo y aportar en la solución de problemas que se puedan presentar a algún integrante del equipo.

Mejoras a implementar en nuevos proyectos

Proponer unos horarios específicos para hacer sesiones sincrónicas de trabajo y control de avances con el fin de apoyar a los compañeros que puedan necesitar ayuda con problemas que se presenten en los desarrollos.

Principales aprendizajes:

El aprendizaje principal del curso y el proyecto está en la utilización de la arquitectura ECS para la creación de videojuegos. También se aprendió a utilizar componentes y sistemas para lograr visualizar los componentes en la pantalla y lograr que estos cumplan con el comportamiento esperado de acuerdo con el diseño del juego. Es de destacar el hecho de aprender a separar todos los componentes y permitir que estos se especialicen en 1 sola tarea.