

Bitácora Programación 3

Día 1: Decisión de rasgos generales del proyecto,

- El objetivo del proyecto es crear un juego multiplataforma con *orientación a las plataformas portables* (Android, IOS, WP).
- El juego sería diseñado en 2D por temas de complejidad de diseño estético, pero se intentará abstraerlo de esta limitación para hacer posible un eventual cambio al 3D.
- Se decidió utilizar Unity3D como herramienta básica para realizar el proyecto (acordamos lenguaje C# para homogeneizar).
- Para simplificar la comunicación remota y el control de versiones del proyecto, *decidimos gestionar utilizando* [GitHub](#).
- Decidimos orden de desarrollo del proyecto (ver adjuntos).
- Decidimos temática del juego (ver adjuntos).
- Las herramientas utilizadas serán registradas en un adjunto.
- Realizamos *pequeña* prueba de las herramientas, realizando un control de movimiento básico.

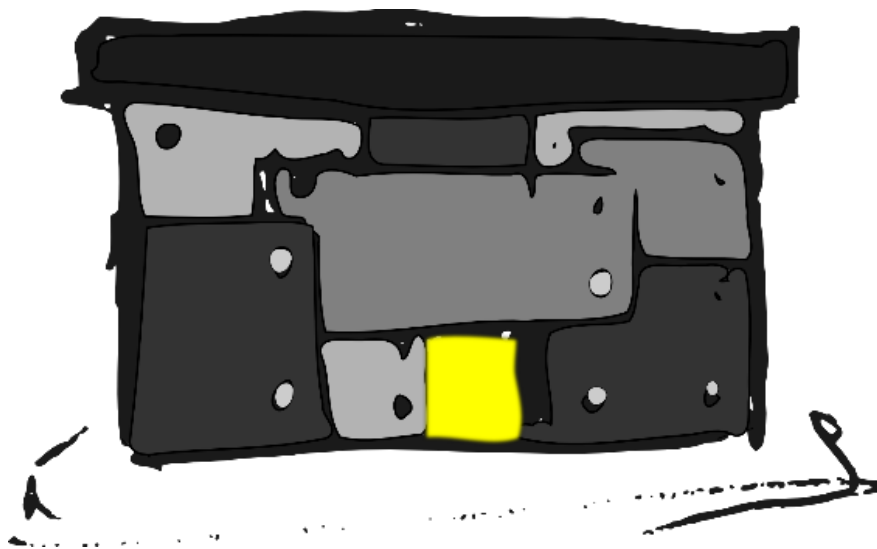
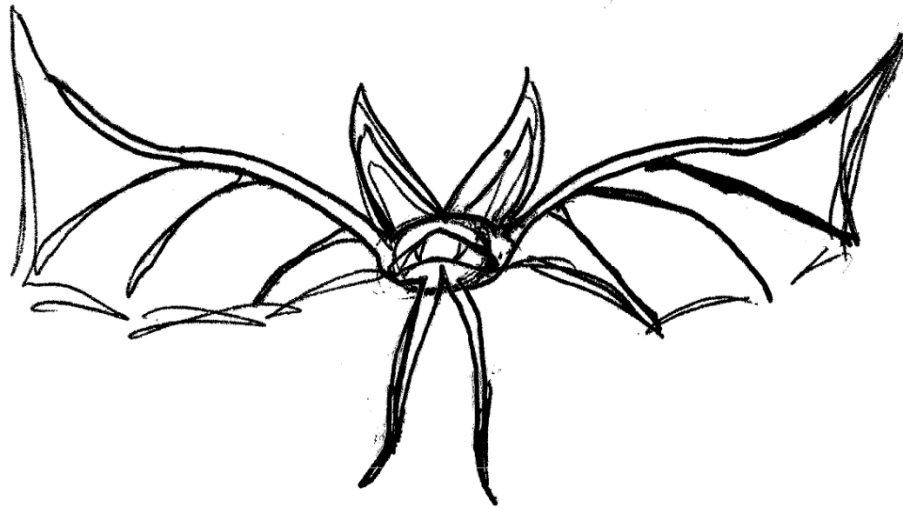
Día 2: Bocetos código,

- Testeamos distintas escenas, cargar recursos entre ellas y planteamos un boceto muy básico de como funcionaría el Save/Load y la persistencia entre escenas del juego.
- *Planteamiento rudimentario de interacciones* (con mouse y colisiones).
- Agregado randomizado de color (pelo y gorra), para luego probar Save-Load.
- Decidimos utilizar Unity Remote para facilitar el debugging en sistemas Android.
- *Deberíamos decidir próximamente los datos necesarios para guardar* una partida, y con ello la forma de guardarlo (*¿es necesaria una base de datos elaborada?*)
- Posibles temas inmediatos a desarrollar:
 - Sistema *Save/Load*.
 - Creación de *juego nuevo*.
 - Definición de *clases* necesarias (*Especie-Monstruo* por ejemplo).
 - *Sistema de batalla*.

Día 3: Bocetos de estilo,

- Bocetamos en lápiz y papel distintos dibujos *concept-art* del juego, con el objetivo de decidir cual encaja mejor y cual nos resulta más cómodo de hacer a lo largo del proyecto.
- Intentamos *limpiar* los diseños hechos, de forma digital.



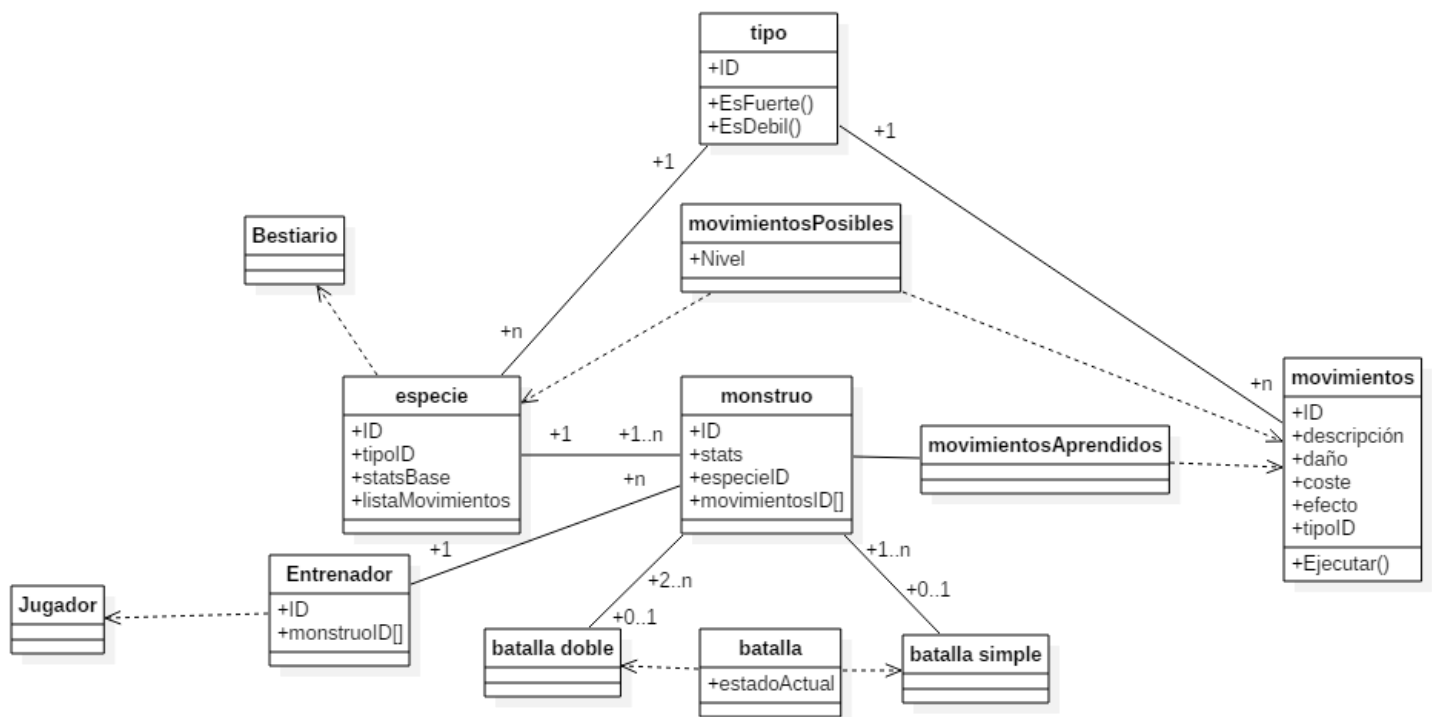
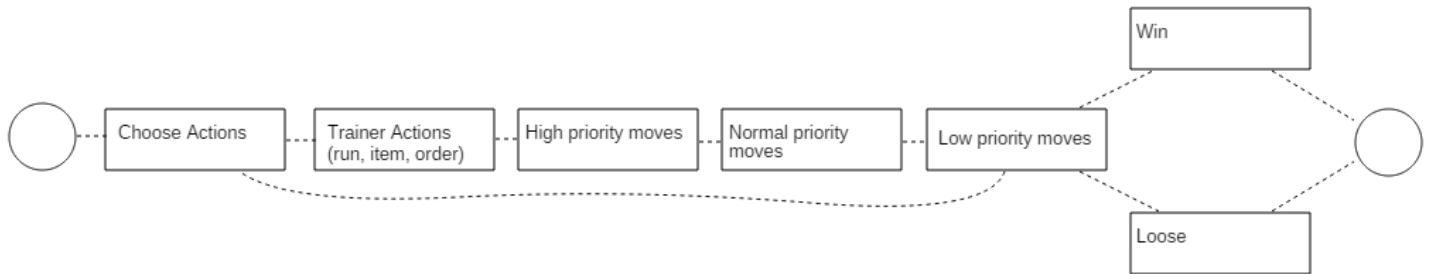




Coloreados con InkScape

Día 4: Bocetos UML,

- Planteamos los primeros bocetos de **transición de estado de las batallas**, y de **clases**.



- Avances en la escena de batalla (Funcionalidad *básica* de acciones y prioridades de movimientos).
- Agregados cambios de escena para testear funciones (huir y entrar a batalla).
- *Agregado Save/Load* utilizando como datos los colores de pelo y gorra.
- ***Save/Load ahora maneja posición del jugador*** (reflejado al salir/entrar del juego o al salir de un combate).
- Pronto habría que implementar un *new/continue* en la pantalla de inicio.

Día 5: Cambio total de clases

- Fueron modificadas completamente las clases de *monstruos* (y *especies heredadas*), acciones y batalla, pensando ya en respetar los nuevos UML *****INSTERTAR UML MONSTRUO ACA***** y en el Save/Load de los mismos.