

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.

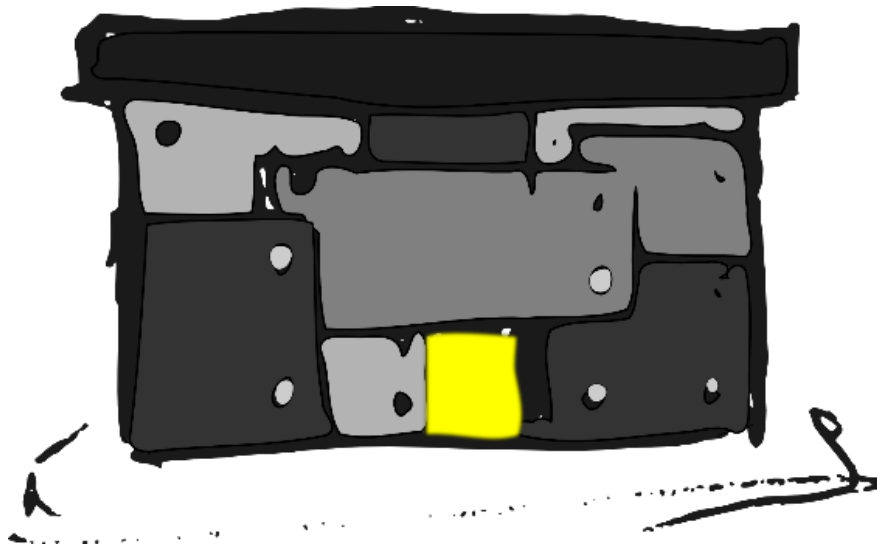
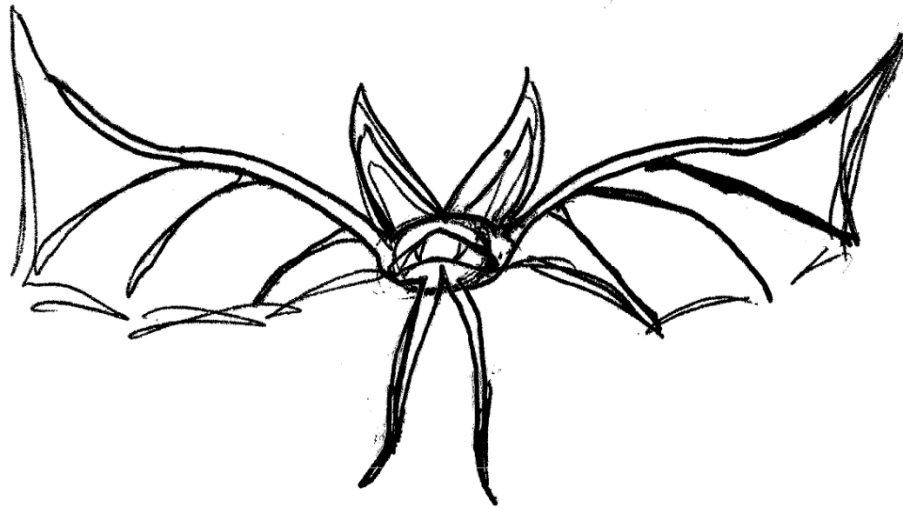
Día 2: Bocetos código,

- 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.



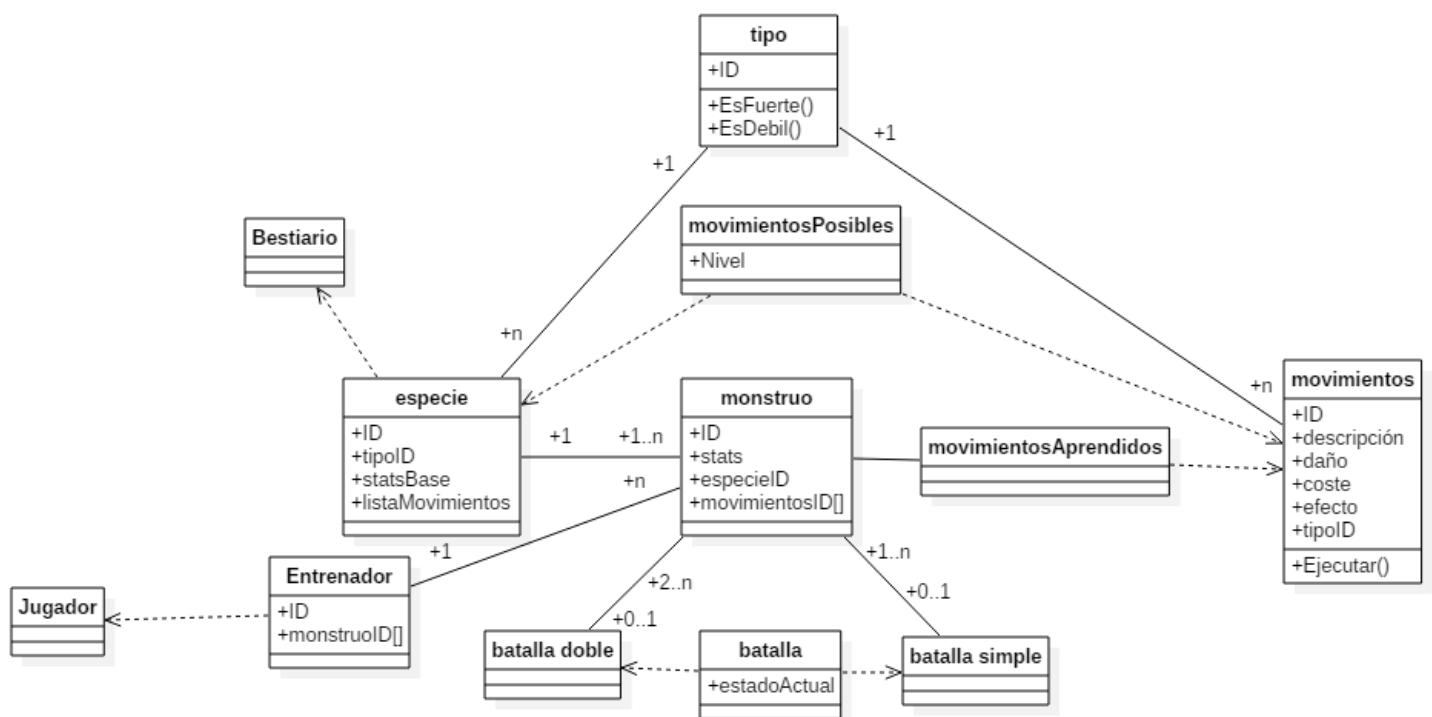
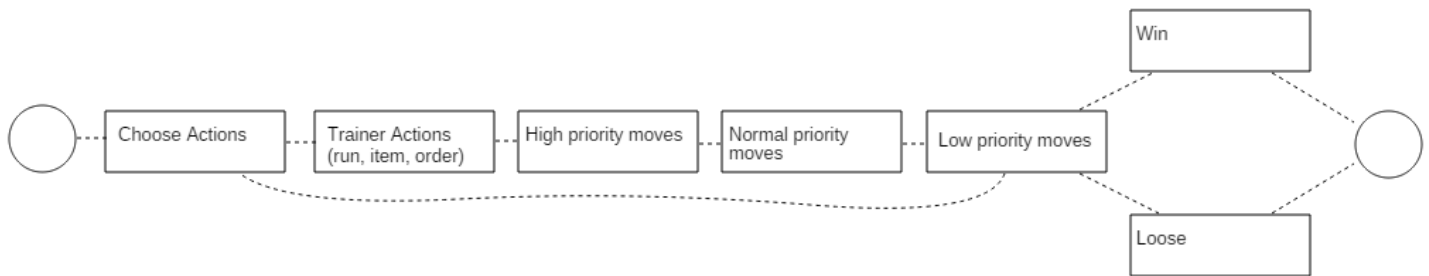




Coloreados con InkScape

Día 4: Bocetos UML,

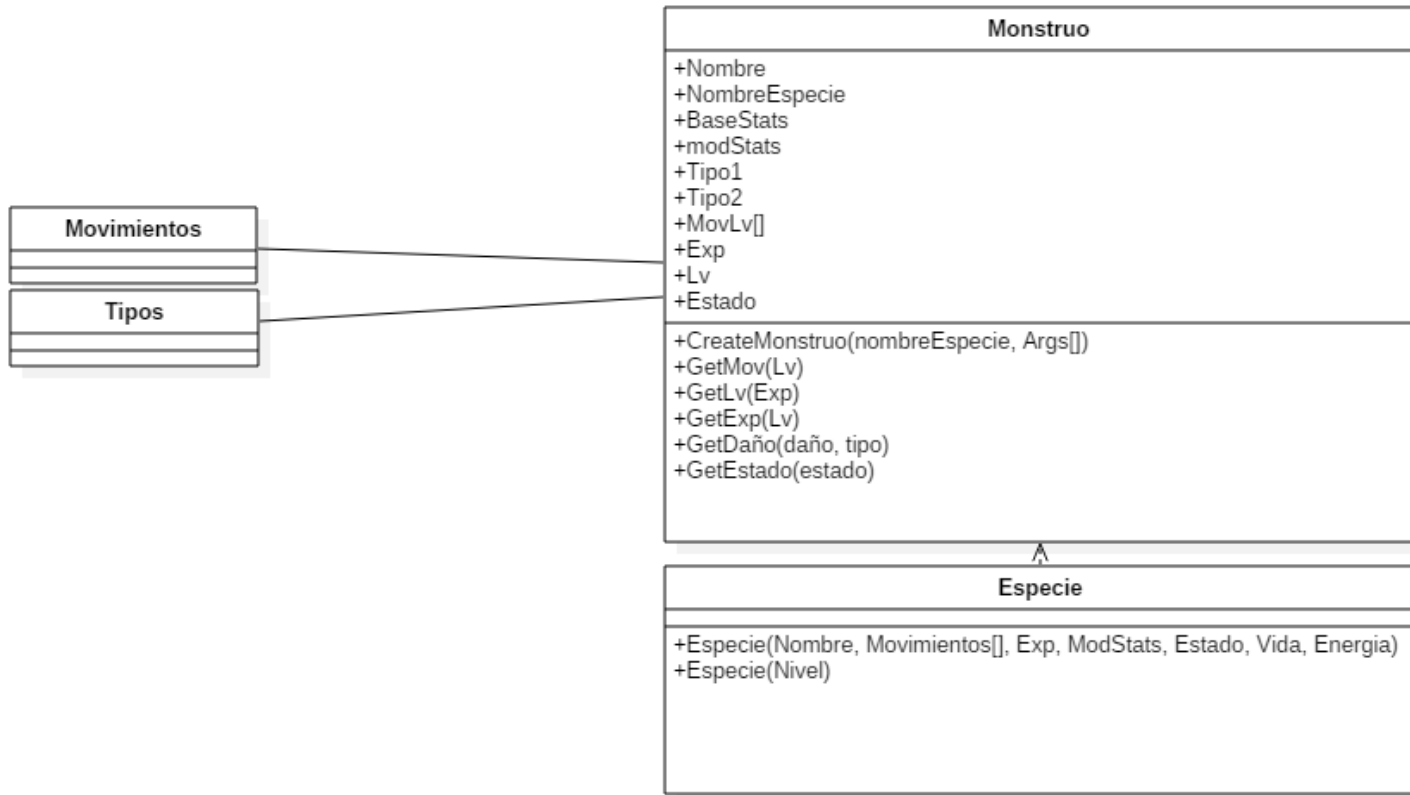
- Planteamos los primeros bocetos de **transición de estado de las batallas**, y de **clases**.



- 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.

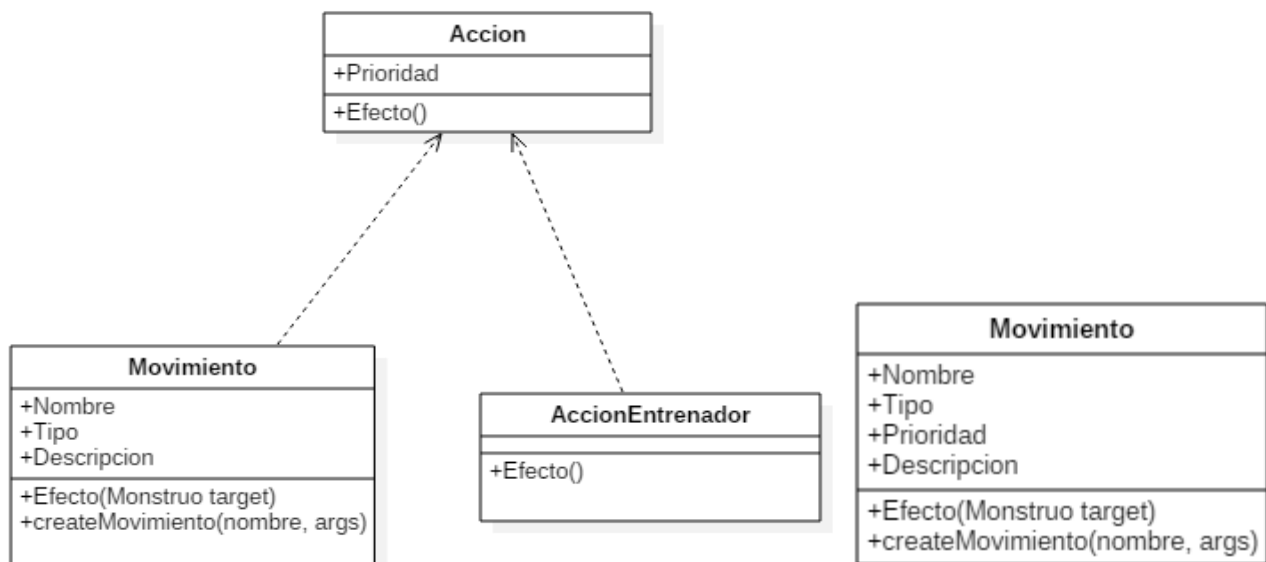
Día 5: Cambio total de clases,

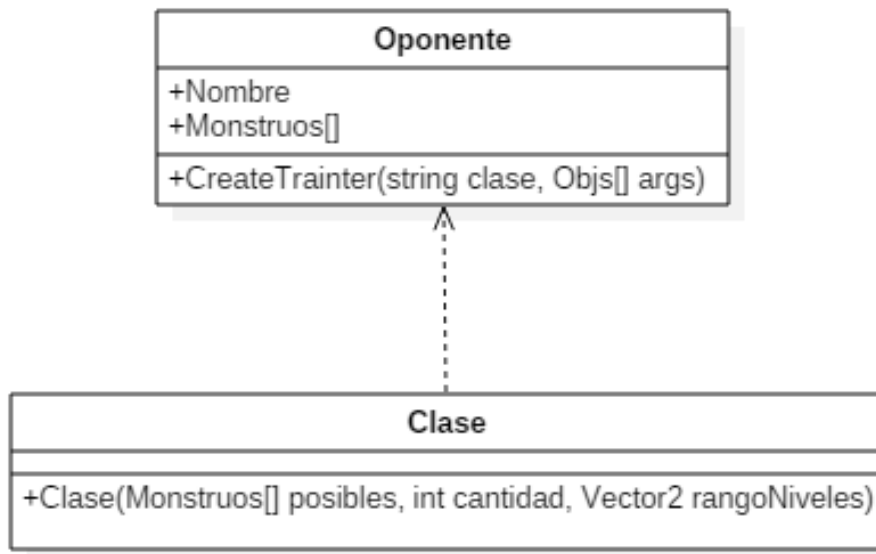
- Fueron modificadas completamente las clases de *monstruos* (y *especies heredadas*), acciones y batalla, pensando ya en respetar los nuevos UML y en el Save/Load de los mismos.



Día 6: Planes y UML's

- Nos reunimos para discutir como continuar con el desarrollo del proyecto, y aprovechamos la ocasión para **continuar con el desarrollo de algunos diagramas**.
- Decidimos **que se van a utilizar bases de datos** para manejar los datos guardados de las partidas (y así facilitar la posibilidad de manejar **múltiples partidas**).





- Próximamente deberíamos trabajar en los DER para diseñar las bases de datos que implementaremos.

Día 7: Foco en sistema de batalla,

- Reestructuramos las *acciones*, tal y como con *Monstruos*, ahora todas las acciones heredan de una clase *Accion* abstracta, con un **método fábrica** que llamará a cada accion (“Huir”, “ItemX”, “CambiarX”, “AtaqueX”). En el estadio *elegir* se espera a que se designe una acción, y luego la efectuara en su turno correspondiente. Probablemente sea necesario agregar un parámetro al constructor, designando un *target* (a tener en cuenta).
- Creadas clases de *Entrenador*, *acciones* y *batalla* reestructurado para encajarle.
- Creado menu de elección de ataques (el de items debería ser similar).

Día 8: Foco en sistema de batalla,

- Avanzamos en el *sistema de batalla*, hasta el momento se puede ***elegir el tipo de acción*** (atacar, cambiar monstruo, huir), y dentro de esos tipos de acción ***se puede especificar la acción a ejecutar*** (el ataque, cual monstruo insertar).
- Hay por el momento dos movimientos *ataque* creados, en los que se puede observar como el movimiento se relaciona con los monstruos en batalla.
- Se creó una primera *inteligencia artificial* básica del oponente, en la que elige un ataque al azar para ejecutar contra el jugador.
- Se implementaron barras de vida para mostrar la salud de los monstruos en batalla.