

# **ACTA DE REUNIÓ No. 4**

**24 OCTUBRE 2024**

---

**ASSISTENTS:** Eduard García, Yassin Nakmouche, Pol Vila, Miguel López

**HORA D'INICI:** 12:30

**LLOC:** Aula Q5/1012

## **1. Aprovació de l'acta anterior.**

S'ha aprovat l'acta anterior

## **2. Discussió.**

- Feina a fer 1 de la setmana passada (continuar buscant projectes similars per agafar inspiracions): Hem fet un document amb totes les referències (directoris de git, vídeos, pàgines web...) que ens poden ser útils i totes les idees o mecàniques que podem extreure de cada lloc. Enllaç als annexos.
- Feina a fer 2 de la setmana passada (crear els documents GDD i model d'estructura de dades): El document GDD està començat i el tindrem finalitzat per diumenge. El model d'estructura de dades està enllaçat als annexos.
- Feina a fer 3 de la setmana passada (experimentació i optimització de l'entorn): ens hem adonat que aquesta tasca era una mica redundant, ja que hi ha dues tasques que són d'avançar amb el tema del moviment en primera persona i de la precàrrega dels objectes en executar l'aplicació (informació detallada més endavant).
- Feina a fer 4 de la setmana passada (creació model 3d del taulell amb blender): Hem fet una primera versió del mapa en 3d. Segurament l'haurem de corregir, ja que potser s'han de canviar les proporcions per adaptar-les al moviment del jugador o a la mida dels altres objectes. Totes les imatges dels models que hem fet estan als annexos.
- Feina a fer 5 de la setmana passada (avançar amb el moviment en primera persona): hem aconseguit precarregar la càmera de tal manera que clicant i movent el ratolí ja es mou la càmera, però no estem convençuts d'aquesta manera d'interaccionar amb la càmera. Hem de pensar alguna manera o bé de fer que la càmera es mogui sense clicar o bé d'adaptar el joc al fet d'haver d'estar tota l'esona amb el ratolí clicat, i això implica que el botó del ratolí no pugui ser utilitzat per controlar altres events com disparar als fantasmes.
- Feina a fer 6 de la setmana passada (precarregar els models obj i skybox quan s'obre l'aplicació): com hem avançat abans, hem canviat el default de la funció OnPaint per tal que es carregui el mapa, la projecció perspectiva, el SkyBox, la il·luminació, el shader, la càmera i la pantalla completa.

### 3. Acords.

- Feina a fer 1: Crear un repositori de git i pujar tots els documents que tenim (Implementació)
- Feina a fer 2: Acabar document GDD (Estat de l'art)
- Feina a fer 3: Acabar de refinar el moviment en primera persona carregant-lo amb el default (Implementació)
- Feina a fer 4: Fer les textures del mapa (Implementació)
- Feina a fer 5: Inicialitzar la càmera a un punt del mapa (Implementació)
- Feina a fer 6: Preparar el control i la presentació (Memòria i Presentació)

#### 3.1. Proposta de tasques de projecte:

Tasca	Descripció	Responsable	Participants (%)	Durada (setmanes)	Grau Finalització
<b>Estat de l'Art</b>	Buscar productes/aplicacions similars al que es proposa, caracteritzar-los i comparar-los	Miguel	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	2	95%
<b>Disseny Aplicació</b>	Disseny dels diferents components de l'aplicació i elecció d'eines de desenvolupament	Pol	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	2	30%
<b>Disseny Interfície d'Usuari</b>	Disseny de la interfície d'usuari	Yassin	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	4	2%
<b>Implementació</b>	Implementació de l'aplicació	Eduard	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	6	2%
<b>Test</b>	Test interns i externs (usuaris)	Pol	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	2	0%
<b>Memòria i Presentació</b>	Escriure la memòria i la presentació oral	Eduard	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	3	0%
GRAU DE MADURESA:					13.58%

## 4. Annexes

- [Document estat de l'art](#)
- [Model estructura de dades](#)
- Render dels fantasmes:



- Model pantalla inici:



- [illegible]

- 

**Signatures:**

*Yassin Nakmouche Sahli*

*Miguel López Manzanares*