

ACTA DE REUNIÓ No. 7

21 NOVEMBRE 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 (Fer les textures del mapa): Feina posposada per a la setmana que ve per falta de temps aquesta. Com aquesta feina no era massa urgent, hem decidit invertir el poc temps del qual disposàvem aquesta setmana en fer feines més necessàries per al desenvolupament de les mecàniques del joc, que és més essencial.
- Feina a fer 2 de la setmana passada (Acabar d'implementar la lògica del joc): Hem creat les classes del joc seguint el model d'estructura de dades, del qual hem modificat les classes mapa i jugador tal com es mostra a l'annex 1.
- Feina a fer 3 de la setmana passada (Implementar un model de col·lisions amb tots els murs del mapa): Fet, ja tenim un model de col·lisions funcional amb el mapa, que mostrarem a la presentació del control.
- Feina a fer 4 de la setmana passada (Acabar el menú amb imatge de fons i que et porti al joc): Hem fet un menú del joc funcional que et porta o a l'inici del joc o tanca l'aplicació. La imatge de fons del mapa encara no està llesta, queda pendent per a la setmana que ve.
- Feina a fer 5 de la setmana passada (Ficar la música al menú i al joc): Hem aconseguit posar diferents músiques de fons al mapa i al joc, i sabem com podem posar un efecte de so cada cop que el jugador es menja un punt. Això encara no està implementat perquè primer hem de fer els punts i les mecàniques de menjar-se'ls.

3. Acords.

- Feina a fer 1: Fer les textures del mapa (Disseny Aplicació)
- Feina a fer 2: Carregar més d'un objecte alhora a l'entorn (Implementació)
- Feina a fer 3: Implementar un comptador de vides i puntuació funcional (Implementació)
- Feina a fer 4: Fer una imatge pel menú (Disseny Aplicació)
- Feina a fer 5: Avançar la presentació del control 2. (Memòria i Presentació)

3.1. Proposta de tasques de projecte:

Tasca	Descripció	Responsable	Participants (%)	Durada (setmanes)	Grau Finalització
Estat de l'Art	Buscar productes/aplicacions similars al que es proposa, caracteritzar-los i comparar-los	Miguel	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	2	100%
Disseny Aplicació	Disseny dels diferents components de l'aplicació i elecció d'eines de desenvolupament	Pol	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	2	70%
Disseny Interfície d'Usuari	Disseny de la interfície d'usuari	Yassin	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	4	50%
Implementació	Implementació de l'aplicació	Eduard	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	6	60%
Test	Test interns i externs (usuaris)	Pol	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	2	0%
Memòria i Presentació	Escriure la memòria i la presentació oral	Eduard	Edu (25%) Pol(25%), Miguel(25%) Yassin(25%)	3	5%
GRAU DE MADURESA:					48,15%

4. Annexes

- Annex [1]: Classes canviades de l'anterior model d'estructura de dades (mapa i personatge):

<i>Mapa</i>
Mapa(int alto, int ancho) obtenirPosicio(int x, int y)
vector<vector<int>> Mapa int alto int ancho

<i>Personatge</i>
Personatge(int x, int y) EspotMoure(int x, int y, int noux, int nouy, Mapa mapa); menjaPunt(int x, int y, Mapa mapa):
double x, y int puntuacio

Mapa:

- vector<vector<int>> Mapa: matriu que representa el mapa, on el '0' representa el camí buit, '1' representa un mur, '2' representa un punt, '3' representa un "superpunt" i '4' representa un punt de teletransport
- int alto: indica l'alçada del mapa
- int ancho: indica l'amplada del mapa
 - Mapa(int ancho, int alto): inicialitza els atributs de la classe mapa i el mapa en si
 - obtenirPosicio(int x, int y): donada una posició indicada pels valors que hi passem, retorna el valor corresponent a la matriu del mapa, indicant si es tracta d'un mur, etc.

Personatge:

- double x, y: representa la posició del jugador
- int puntuacio: representa la quantitat de punts que ens hem "menjat"
 - Personatge(int x, int y): inicialitza la posició inicial del personatge
 - EspotMoure(int x, int y, int noux, int nouy, Mapa mapa): donada una posició on es troba actualment el jugador (x,y), la posició a la qual es vol moure (noux, nouy) i el mapa, retorna un booleà que indica si el moviment és possible, és a dir, si no hi ha un mur.
 - menjaPunt(int x, int y, Mapa mapa): donada una posició indicada per x i y comprovem el valor de la matriu "mapa" a la posició i en cas que correspongui a un punt, canviem la matriu a un '0'; és a dir, ens mengem el punt i l'afegim a la puntuació.

S'acaba la reunió a les 14:30.

Signatures:

Eduard José García Mendeleac

Yassin Nakmouche Sahli

POLMA

Miguel López Manazanares