

8,4

## Videojuego – Programación I

### Descripción:

- 1 – Selección e interacción de los brazos del “player”.
- 2 – Coleccionable de cada brazo para añadir al “player”.

### Valoración negativa

	Recoger brazos: Se utilizan dos “OnTriggerEnter” para la misma función
	Script “Selected” no tiene un nombre descriptivo. Hasta que no ves su contenido no sabes qué es
	Script “Selected”: DrawLine() apunta hacia abajo. El segundo Vector3 tiene Y = 0
	Script “Selected”: Deselect() se utiliza en todos los casos
	Script “Selected”: La variable “lastRecognized” no realiza ninguna función. Lo puede hacer solo el “hit”
	Script “Selected”: Parece tener más importancia la selección que la interacción del “player”
	Variables: Hay variables empezadas en mayúscula.
	Variables: Hay alguna variables poco descriptivas
	Comentarios: El código presenta varios comentarios
	Integración de brazos: El pivote del brazo está en su centro, no donde debería estar la articulación

### Valoración positiva

	Se señala el objeto con el que se puede interactuar.
	Funciona correctamente
	La dificultad de esta entrega es media

### Mejoras / Soluciones

- El “Player” no tiene la necesidad de utilizar “OnTrigger”, cada brazo puede añadirse al inventario del player una vez lo detecta.
- El script “Selected” podría ser perfectamente “PlayerInteraction”. Se debería centrar en la selección y el uso de cada brazo, luego, estaría bien añadir la opción de seleccionar objeto interactivo.
- Centralizar la ejecución de los scripts del Player ayudaría a ordenar y a reducir el número de “Updates” ejecutándose.
- A la hora de conectarlo con los objetos con los que debe interactuar estaría bien utilizar una jerarquía para clasificar cada tipo de objeto interactuable y no tener que estar buscando diferentes clases para cada caso.

7,7

## Videojuego - Programación I

### Descripción:

- 1 - Stats del jugador y respawn (relacionado con el checkpoint)
- 2 - Checkpoint

### Valoración negativa

Mecánica sencilla

Prefab: Contiene un script que no existe

### Valoración positiva

Funciona correctamente

### Mejoras / Soluciones

- El player no debería poder interactuar ni moverse cuando respawnea. Esto se solucionaría añadiendo una bool para detener el funcionamiento del player hasta que es colocado en la posición deseada.

# 9

## Videojuego – Programación I

### Descripción:

- 1 – Movimiento del player y de la cámara
- 2 – Movimiento de objetos por interacción

### Valoración negativa

#### Movimiento del player

- Se repite el “GroundCheck”. En el OnTrigger y en “PlayerMovement”
- La estructura general del script es muy confusa. Hay varias funciones que podrían ser la misma.
- El player depende totalmente de “PlatformController”

#### Movimiento de la cámara

—

#### Objeto: Mover al interactuar

- Expresiones como esta se deben simplificar: “other.gameObject.transform.parent.transform...”

#### General

- Hay bastantes funciones que empiezan en minúscula
- Hay algunas funciones con nombres poco descriptivos o con errores de ortografía
- Inputs: Están esparcidos por los scripts. Sería ideal centralizarlos
- Scripts: No se respeta la estructura “CamelCase”.
- El código presenta bastantes comentarios

### Valoración positiva

- Ayuda a otros compañeros a desarrollar/diseñar el código
- Movimiento de la cámara personalizado
- Movimiento del player personalizado

### Mejoras / Soluciones

- Seguir la estructura presentada en el diagrama “GrupoC” o la teoría vista en clase puede ayudar bastante a estructurar todo el código del videojuego.
- Mucho cuidado a la hora de declarar variables o funciones. Hay que utilizar nombres descriptivos y seguir las norma que plantea “CamelCase”.

7,5

## Videojuego - Programación I

### Descripción:

- 1 - Activate System
- 2 - Plataformas y AirCurrent

### Valoración negativa

#### Activate System

No integrado

#### Plataformas

Es posible simplificar mucho el código (procesos, cálculos, booleanas...)

- La colisión no se limita encender el mecanismo y adherir al player
- Horizontal y Vertical Movement son lo mismo. Variables y cálculos se repiten
- Las plataformas tienen más de una bool, cuando bastaría con "On/Off"
- El cálculo de las posiciones no se realiza con dos puntos o multiplicando por el eje sumado a la posición, se repite la misma operación.
- El transform.position se repite varias veces sin variar (solo cambia un único valor)

#### General

- Hay bastantes funciones que empiezan en minúscula (y la enumeración "platform type")
- Hay algunas nombres que no describen exactamente lo que son o mezclan idiomas
- Se han añadido librerías innecesarias

### Valoración positiva

Funciona

Uso del Joint para un tipo de plataforma

AirCurrent

### Mejoras / Soluciones

- Uso de abstracción y jerarquía para poder separar el funcionamiento cada plataforma y, al querer activarlas, utilizar la clase principal (padre) para hacerlo.
- Separar mejor la función de cada elemento, no solo refiriéndome al anterior punto, también al "OnColisión", es posible ahorrarse el "OnCollisionStay"
- Recuperar código visto en clase

7

## Videojuego – Programación I

### Descripción:

- 1 – Añadir elemento que haga daño
- 2 – Mecánica de atraer objetos

### Valoración negativa

#### Damage

—

#### Atraer objetos

No se simplifica utilizando GetKey

#### General

Hay bastantes funciones que empiezan en minúscula y variables en mayúscula

Redundancias: “ObjetoAtraer.transform...”, “gameObject.transform...”

Hay algunas funciones/scripts/variables con nombres poco descriptivos o mezcla de idiomas

Mecánicas sencillas

### Valoración positiva

Funciona

### Mejoras / Soluciones

- Replantear el funcionamiento del imán al combinar brazos, ahora el objeto detecta si está el brazo, para utilizar la función del brazo del propio brazo. Tal vez se deba invertir la lógica, el brazo detecta el objeto y activa su movimiento hacia el player.
- Pensar mejor los nombres para los scripts
- Centralizar. Los inputs no deberían quedar sueltos por cada script y, también, aprovechar la teoría vista en clase sobre jerarquías, abstracción y desarrollo del player para estructurar mejor los scripts y su funcionamiento.