**https://youtu.be/iuJ4pjvW3OY**

**Patricia Castilla**

* **Creación de assets:** he creado varios assets con diversos slots para poner distintos materiales y así jugar con el tileado de los materiales en unreal. También he jugado con brillos en algún material.
* **Creación de personajes y animaciones:** He modelado los dos personajes principales, texturizado, riggeado y animado. En unreal he importado modelos y animaciones. Las texturas del personaje principal no funcionaban y recurrí al plan B (descargar un personaje de mixamo). He creado los materiales, montado los árboles de animación de los tres actores con animaciones creando condiciones para poder ser llamadas desde los controladores y lanzar animaciones en momentos específicos y bend space del personaje principal.
* **Creación cinematica:** He hecho una cinemática y la he llamado para que se reproduzca cuando es necesario.
* **Mejora del nivel:** He editado partes del nivel y recolocado objetos, arreglado colliders y sustituido los elementos de hud y Menú, tipo de letra, sprites etc y arreglos en el montaje de estos.
* **Arreglos de la IA:** Mejora de algunos aspectos del árbol de comportamiento que no funcionaban correctamente.

**Ricard Perea**

-**Programación del Third Person Character**: De forma muy similar al realizado en clase, he montado un character para jugar en tercera persona.

-**Programación del First Person Character**: He creado un el character en primera persona como si fuese un pájaro intentando simular los movimientos del mismo en primera persona. Este modo tiene un tiempo limitado de uso.

**-Programación del Game Instance:** He programado un game instance que permite el cambio entre pawns, guarda el último checkpoint por el que ha pasado el player (esto se detecta en el level blueprint), y permite visualizar al enemigo que te ha pillado.A su vez contiene la información de los orbes que se han cogido y colocado a puesto.

**-Programación de los orbes:** He creado los blueprints del orbe situado en el mapa y que por tanto detecta que se ha cogido, y del punto de colocación del mismo, con un sistema de texto contextual.

**-Creación de los objetos empujables (cajas y pieza de ajedrez):** Hice un primer blueprint que tiene activadas las físicas y que se mueve al colisionar con el player. En el caso de la pieza de ajedrez, además, una vez está colocada a puesto las físicas se desactivan para que no se pueda mover. Esta pieza además tiene un material dinámico que la tiñe de rojo en caso de que se quiera empujar y ya esté colocada a puesto.

**-Level Blueprint:** me he ocupado de todo el codigo referente al nivel, checkpoints, el puzzle del ajedrez, etc.

**-Condición de Victoria y Derrota:** me he ocupado de la lògica que hay tras la apertura de la puerta (objetivo del juego) como del reset del player en el último punto de paso en caso de que le hayan pillado.

**-HUD:** he sido el encargado de crear y programar el hud que muestra los orbes que tienes en el inventario, y en caso de controlar el pájaro cuánto tiempo de vuelo te queda.

**-Unificar el proyecto y polish:** Pese a no ser el único que ha ajustado y retocado el proyecto, si que soy quien ha ajustado los parámetros finales y ha arreglado los últimos bugs, junto con Patri, que nos han surgido y nos ha dado tiempo a arreglar. Durante el desarrollo he sido quien principalmente ha ido uniendo el código.

**Marc Triguero**

-**Diseño del Nivel**: Diseñé el mapa del nivel primero a mano, a modo de laberinto y con la organización de puzzles y maneras de llegar a todos los sitios, y después lo implementé en el motor.

-**Creación del Landscape con vegetación:** Primero empezamos con un landscape montañoso muy simple que sirvió para el prototipo, luego lo adapté al desierto haciendo que las montañas fuesen por la base de arena y por la punta de roca con una transición suave de una zona a otra y redondeando todas las montañas. Finalmente añadí rocas para dar un toque más realista y ayudar a delimitar la zona jugable del escenario y evitar que el jugador pudiese salir de esta. Algunas de estas rocas están colocadas a mano y otras muchas con la herramienta de vegetación.

**-Puzzles**: los conceptos de puzzles los hablamos y decidimos grupalmente, pero la implementación y el detalle para que estos tuviesen sentido a la vez que fuesen entretenidos lo hice yo posteriormente en el motor.

-**Edición de la escena**: La implementación del diseño del nivel al motor, colocar todos los edificios del mapa para crear el laberinto y los puzzles. Con las comprobaciones de que todo tuviese coherencia y sin errores de sombras o de sitios inaccesibles y por el contrario que no hubiese manera de acceder a los sitios que no deseamos.

-**Programación de menús** (Principal, Pausa, Victorià): He realizado la progrmación de los 3 menús con textura/tipografia placeholders. Però he creado el funcionamiento de estos y las opciones de guardar/cargar partida con la posición y el número de orbes actual del jugadores.

-**Comportamiento de la inteligencia artificial**: He programado el comportamiento del NPC, tiene un comportamiento parecido al patrullero de la práctica pero con varias modificaciones: Tiene un radio de detección del jugador para empezar a perseguirlo y un segundo radio para “pillarlo” y hacerle regresar a su última posición guardada. Además, aprovechando el escenario y sus alturas, si el jugador sube a una altura igual o superior a 2 metros el NPC lo olvidarà y volverà a su comportamiento de patrullar hasta que vuelva a tener al jugador dentro de su radio de alcance y esté a menos de 2 metros.

-**Mapedo de las casas y toldos**: ya que teníamos tanto volumen de trabajo en la parte artística ayudé a mapear algunos assets como las casas y los toldos.

-**Incorporar sonido al juego:** Esta parte no la habiamos contemplado en un inicio ya que no la habíamos tratado en clase y no se pedía en el proyecto, pero una vez teníamos ya el juego prácticamente terminado nos dimos cuenta que después de todo el trabajo que habíamos hecho se perdía un poco la experiencia de usuario deseada debido a la falta de sonido. Por esa razón, y aprendiendo con tutoriales, incorporé sonido como mínimo en los aspectos más básicos: al andar, correr, saltar, recoger un orbe, colocar un orbe y una música de ambiente de fondo en bucle.