

# 4# Proyecto

FPS-MULTIJUGADOR

# Créditos

- ▶ **Programación:**

- ▶ Abel Santiago Fuentes

- ▶ ***Diseño (HUD, GUI, Ciertas funciones adicionales)***

- ▶ Abel Santiago Fuentes

- ▶ **Arte 3D y 2D**

- ▶ Carlos Romero, Denis Bezmaternykh, Joaquín, Laura y Alba

# Índice

## ▶ **PROGRAMACIÓN**

- ▶ ¿Qué ha salido bien?
- ▶ ¿Qué ha salido mal?

## ▶ **ARTE (*Implementación*)**

- ▶ ¿Qué ha salido bien?
- ▶ ¿Qué ha salido mal?

# PROGRAMACIÓN - ¿Qué ha salido bien?

- ▶ **Habilidades de los personajes:**

He podido crear de forma óptima las 7 habilidades extras que se nos encargó, algunas no son exactamente idénticas al Documento de Diseño, pero se han conseguido adaptar con resultados geniales.

- ▶ **PowerUps:**

He conseguido crear exitosamente un pack de vida y otro de armadura, los cuales al pasar por encima de ellos y recoger el cubo que flota encima recuperamos uno de los dos atributos. Al cabo de unos segundos vuelve a aparecer otro pack.

- ▶ **Teletransportador:**

Se ha creado un portal de teletransporte para poder ir de un punto a otro del mapa.

- ▶ **“Muertes para ganar”:**

He creado un sistema por el cual, cuando seleccionas tu nombre de personaje también puedes elegir cuantas muertes se debe realizar para ganar la partida. Cuando uno de los jugadores llega a ese numero aparece un panel avisándote de ello y dándote opción a volver al menú o a la elección de personaje.

- ▶ **“SceneFader”:**

Creado sistema de “fade” para ir de una escena a otra.

# PROGRAMACIÓN - ¿Qué ha salido mal?

## ► **Sistema de estadísticas:**

En un principio se diseñó el añadir un sistema que guardaba las estadísticas del jugador y de cada personaje por separado, pero no he tenido la capacidad de poder hacerlo sin que diera ningún error.

## ► **Sistema de logros:**

Por el mismo motivo que el anterior, el sistema de logros estaba pensando y planteado, pero al no poder guardar la información multijugador de forma optima, no he podido crear el sistema de logros.

## ► **Habilidades:**

Aunque están todas hechas y funcionales, algunas no son exactamente como estaban en el documento de diseño debido a que no he sido capaz de que funcionaran en multijugador (Por ejemplo, los misiles guiados de LaDiy-MET, los cuales funcionaban en Local, pero no en Multijugador) así que se decidió modificar algunos para su correcto funcionamiento.

# ARTE (Imple.) - ¿Qué ha salido bien?

## ► **Logos 2D:**

Lo único que ha salido bien de la implementación, y por lo obvio que es, ha sido incluir los logos de los personajes en la ficha de cada uno.

# ARTE (Imple.) - ¿Qué ha salido mal?

## ► **Texturas:**

Solo hay un modelo al cual le he podido cargar bien las texturas, a los otros, aunque las trae, me ha sido imposible ponerlas bien, o descuadraban o se transparentaban algunas zonas.

## ► **Animaciones:**

Después de mucho buscar, descubrí que las animaciones estaban dentro de cada modelo 3D, pero no he sabido por ningún medio el activarlas desde código. He visto tutoriales y preguntado a compañeros, pero ninguno ha podido explicarme correctamente como lo han hecho.