



# Proposta d'automatitzacions per al projecte

Serrano Ortega, Aniol

Data: 04/08/2024

SIGgames

Departament de *Software*

Escola Politècnica Superior

# Índex

<b>1. Introducció</b>	<b>1</b>
<b>2. Proposta d'automatitzacions</b>	<b>1</b>
2.1. Pàgina web . . . . .	1
2.2. PacoMonkey . . . . .	1
<b>3. Conclusió</b>	<b>2</b>

# 1. Introducció

L'experiència de l'equip diu que les automatitzacions són una eina molt potent que ajuden a reduir els errors i a facilitar les tasques repetitives. D'aquesta manera es fa una proposta d'aquelles que s'han considerat necessàries i d'algunes que podrien aportar valor. Cal recalcar que algunes d'elles depenen de la tecnologia emprada i de les limitacions d'aquestes, per tant, són susceptibles a ser modificades o adaptades en un futur.

## 2. Proposta d'automatitzacions

Primerament, cal diferenciar entre quin dels dos projectes es vol aplicar l'automatització. Ja sigui el projecte principal de desenvolupament del joc en *Unity*, o el de la pàgina web.

### 2.1. Pàgina web

- **Desplegament automàtic:** L'auto-desplegament de les noves versions automàtic és una eina molt útil i popular. Afortunadament, la pàgina web *Vercel* la qual es pretén usar ja porta integrada aquesta eina per defecte.
- **Mètriques:** L'equip pretén reutilitzar automatismes ja creats per a generar informes de mètriques relacionades amb el projecte.

**Nota:** Quan s'iniciï aquest projecte s'aplicaran aquestes automatitzacions.

### 2.2. PacoMonkey

- **Notificacions de noves versions a Discord:** Mitjançant l'ús de Webhooks de Discord, s'enviaran notificacions automàtiques al canal de desenvolupament cada vegada que es publiqui una nova versió del joc. Això permetrà a tots els membres de l'equip estar al corrent de les actualitzacions en temps real.
- **Integració contínua (CI):** Configurar pipelines d'integració contínua utilitzant GitHub Actions per compilar automàticament el projecte cada vegada que es pugi codi nou en

la branca `main` al repositori. Això assegurarà que el codi es manté funcional i sense errors greus.

- **Tests automàtics:** Implementar un conjunt de tests automàtics que s'executin durant els processos d'integració contínua per verificar la funcionalitat bàsica del joc i detectar errors de manera precoç.
- **Desplegament automàtic de versions beta:** Configurar un sistema per desplegar automàticament versions beta del joc a una plataforma específica (com Itch.io o Steam) cada vegada que es compleixin determinades condicions en el repositori (per exemple, una fusió a la branca principal). Aquesta funcionalitat encara queda pendent de validar la seva possibilitat tècnica, ja que depèn que les APIs d'aquests serveis ho permetin.
- **Generació de documentació:** Utilitzar eines automàtiques per generar i actualitzar la documentació del projecte basant-se en comentaris al codi i *commits*. Això inclou la documentació tècnica i les notes de la versió.

**Nota:** Aquestes automatitzacions es configuraran i implementaran durant les primeres fases del desenvolupament (sempre que siguin possibles i necessàries en aquell moment) per assegurar un flux de treball eficient i consistent.

### 3. Conclusió

Les automatitzacions proposades permetran millorar significativament el flux de treball de l'equip, reduint errors humans i facilitant tasques repetitives. Això no només augmentarà l'eficiència, sinó que també millorarà la qualitat del producte final. Aquestes automatitzacions s'implementaran de manera progressiva, començant per les més crítiques i afegint-ne més a mesura que el projecte avanci. Amb aquestes mesures, es busca garantir un desenvolupament àgil, transparent i d'alta qualitat tant per a la pàgina web com per al joc desenvolupat en *Unity*.