

POST MÓRTEM

Carlos Chamizo Cano

Consideraciones personales:

Considero que me organicé bien a pesar de que tuve algunos problemas con el riggeado de personajes y perdí mucho intentando riggear y animar el personaje en 3dsMax. Sin embargo, una vez lo intenté en blender el proceso fue muy rápido y prácticamente automático. Otra consideración fue que para hacer las cinemáticas me organicé mal y fui un poco pillado para terminarlas.

También me hubiera gustado darle un mejor diseño a los enemigos pero debido a que era la primera vez que usaba blender y no controlaba muy bien el texturizado. A pesar de ello, estoy bastante contento con mi trabajo y he hecho el trabajo que se esperaba de mí teniendo cuando se me pedía mi trabajo.

Consideraciones del grupo:

En cuanto a nuestro desempeño como grupo creo que hemos rendido bastante bien y hemos mejorado respecto a la alpha, aunque es verdad que en ocasiones las cargas de trabajo no estaban bien repartidas ya que había miembros con mucho trabajo y otros que apenas tenían nada que hacer. Por otro lado también es cierto que quizá en ciertos momentos hubiera falta de compromiso al no estar todos los miembros en las reuniones. Sin embargo considero que hemos trabajado todos muy bien y que gracias a ello hemos podido sacar adelante un juego del que estamos muy orgullosos.

Alberto Sánchez Romero

Consideraciones personales:

Considero que esta vez me organicé bien desde el principio, haciendo que mi flujo de trabajo fuera constante. Como ya tenía trabajo adelantado de la anterior versión (los bloques y props del desierto), pude montar los niveles más rápido. Considero que la cantidad de trabajo que he tenido que realizar ha sido adecuada en esta entrega, pero me hubiera gustado haber hecho más niveles y bloques para más mundos.

Consideraciones del grupo:

Cómo equipo, esta vez la organización ha ido mejor desde el primer minuto que en la entrega de la alfa. Quizá la última semana estábamos un poco más apurados, pero eso fue porque teníamos otras entregas de las demás asignaturas, pero a grandes rasgos nos organizamos bien durante todo el desarrollo.

El haber cambiado el trello por la herramienta de GitHub con las issues ha agilizado mucho el trabajo también. Anteriormente el trello no se acomodaba al progreso real ya que daba pereza actualizarlo constantemente, pero ahora con el uso de las issues de GitHub, se ha podido llevar una mejor cuenta del estado del proyecto en todo momento.

Gael Rial Costas

Consideraciones personales:

Igual que en la versión alpha, la mejor virtud que he notado en mi en el desarrollo de la alfa ha sido la buena gestión del tiempo y la capacidad de reutilizar código sacado de otros de mis proyectos de manera eficiente. Gracias a la optimización conseguida en el núcleo del juego fui capaz de añadir un bloque por minuto, permitiendo añadir todos los props en pocas horas.

Esto permitió acelerar mucho mi tiempo de desarrollo, teniendo más tiempo para pulir toda la parte técnica del juego. De esa manera la beta salió muy pulida, teniendo bugs superficiales para la Gold Master.

El mayor problema que he tenido ha sido al transmitir al resto del equipo de programación el funcionamiento del núcleo del juego. Es por eso que la parte del menú y la parte del juego en sí están programadas de manera tan diferente.

Consideraciones del grupo:

El equipo ha trabajado bastante bien en la beta. Hemos conseguido desarrollar todas las características que queríamos tener en el juego. No ha habido ningún gran desacuerdo al tener la base ya terminada.

El mayor problema que hemos tenido ha sido la falta de tiempo. Empezamos dos semanas antes de la entrega ya que necesitábamos hacer trabajos de otras asignaturas. Eso creó bastante crunch en los dos últimos días. No creo que sea un problema del equipo, sino un problema de la sobrecarga de trabajo de la universidad.

Ignacio Molina Casaus

Consideraciones personales:

Aunque debido para el desarrollo de la beta me quería dedicar exclusivamente a level design y a los aspectos sonoros del juego, tuve que volver a meterme de lleno en la programación de ciertos aspectos del juego, especialmente en las interfaces y el flujo de estas además de cómo se comunican con el juego per se.

Por tanto, tuve que relevar a mi compañero Alberto el diseño de ciertos niveles que me corresponden a mí debido a la alta carga de trabajo que tenía sobre mis hombros, disponiendo así de un mayor tiempo para pulir los sistemas de interfaces.

Finalmente, pude finalizar todas las tareas que me propuse obteniendo un resultado final muy satisfactorio del cual me enorgullezco.

Consideraciones del grupo:

El desempeño de todo el equipo ha sido excepcional. Cada uno de los miembros ha podido concluir con sus tareas correspondientes con un acabado tanto individual como grupal excepcional.

No destacaría ningún problema a lo largo del desarrollo porque estos han sido menores y han podido superarse eficientemente gracias a una estupenda comunicación entre todos los miembros del equipo de desarrollo.

Luis Torres Valera

Consideraciones personales:

En el desarrollo de la beta me he centrado en el desarrollo de la memoria persistente para la aplicación. Esto supuso un desafío, ya que nunca había trabajado con memoria persistente en navegador. Para llevar esto a cabo hubo que cambiar algunas estructuras de datos del juego para poder hacerlas serializables. Al final, el resultado fue satisfactorio ya que conseguimos que la aplicación guardase toda la información necesaria para el juego en la memoria del navegador.

Por otra parte, también colaboré junto con Nacho en la implementación de los menús y las interfaces, que era la parte que menos desarrollo tenía en nuestro juego en la versión alpha.

El resultado final fue muy positivo dando al juego personalidad frente a las versiones anteriores.

Consideraciones de equipo:

A nivel de equipo, la organización respecto a la alpha ha mejorado, ya que hemos empleado el github como herramienta de organización además de herramienta de desarrollo. Esto nos ha permitido crear diferentes proyectos de trabajo con sus respectivos tableros kanban para organizar el trabajo de cada equipo.

Durante el desarrollo de la beta no han surgido grandes problemas de equipo. El mayor condicionante ha sido el tiempo, ya que el equipo quería obtener la mejor versión posible del juego para la versión beta y los últimos días previos al lanzamiento se aumentaron las horas de desarrollo para conseguir el mejor resultado posible.

Al final, el juego salió en su versión beta cumpliendo todas las expectativas del equipo, con un resultado que consideramos satisfactorio.

Roberto Herencias Muñoz

Consideraciones personales:

Personalmente estoy contento con el resultado final de los apartados desarrollados. Para esta entrega tenía listo el logo del juego el cual fue un éxito, y me encargué de desarrollar toda la interfaz del juego, tanto de los menús como in-game. Fue una tarea bastante satisfactoria para mí ya que me recordó a mis inicios en la carrera, a la cual entré por el arte ya que estaba acostumbrado a trabajar con photoshop. Eso también me ayudo a ser capaz de realizar toda la carga de trabajo en el menor tiempo posible, dando a los botones de la interfaz un estilo 3D minimalista con animación que da al usuario la sensación de estar pulsando realmente un botón que sobresale de la pantalla, eso en cuanto a los botones minimalistas con logotipos, para aquellos que necesitaban de palabras como los del menú de pausa y final de partida, el estilo fue nuevamente 3D pero esta vez con un toque low-poly y con letras píxel.

El resultado ha sido gratificante y ha puesto a prueba mis habilidades y mi ordenador, por primera vez he estado a punto de darle uso a las 64gb de ram juntando todo el material en un atlas.

Consideraciones del grupo:

En cuanto al equipo, el trabajo ha sido super fluido y la relación en el equipo no podría ser mejor. Todos nos hemos ayudado en parte unos a otros a conseguir los objetivos dándonos recomendaciones, etc. Y todos hemos sabido aceptarlas y aprovecharlas para que el resultado final sea buenísimo.

A mí por ejemplo me recomendaron utilizar atlas para la interfaz y es algo con lo que nunca había trabajado, pero sin duda es algo sin lo que nunca volveré a trabajar, ya que agiliza muchísimo el desarrollo de interfaces a los programadores.

Además, considero que el trabajo realizado por el resto de integrantes ha sido mejor incluso de lo que habría podido imaginar y puede verse en el resultado del juego y en la gestión del proyecto que también ha sido mucho mejor para la Beta gracias a un cambio en el modo de utilizar Github, desprendiendonos de Trello y usando los tableros Kanban de Github.

Javier Pérez Peláez

Consideraciones personales:

En la fase beta del proyecto me he sentido mucho más cómodo que en el alpha, primero de todo porque ya dejé adelantado bastante trabajo lo cual me ha permitido organizarme de manera mucho más tranquila respecto a lo que se me exigía en la fase de beta, y segundo porque ya manejo con bastante soltura la herramienta de modelado lo que me ha permitido acabar antes y obtener mejor resultados.

El gran cambio al que me he tenido que adaptar ha sido en cuanto a donde establecer la organización de tareas y del proyecto en general, puesto que antes usábamos Trello y ahora hemos pasado a la herramienta de GitHub, y esto me costó al principio, aunque gracias a la explicación de mis compañeros he sabido manejarlo y he logrado una mejor experiencia de organización de trabajo gracias a esto.

Por lo demás estoy orgulloso de mi aportación al grupo en esta fase, aunque no haya sido tan grande en comparación con el alpha respecto a cantidad de trabajo, pero ha dado buen resultado.

Consideraciones del grupo:

En cuanto al grupo todo lo que puedo decir es que ha habido un trabajo muy eficiente por parte de todos los integrantes así como buena comunicación, que hemos mantenido con el uso más recurrente de reuniones en teams para actualizarnos cada uno del estado del proyecto así como las necesidades que se podían tener en ese momento.

La idea del Lead Programmer de establecer GitHub como herramienta de organización a lo mejor no fue del todo aceptada en el primero momento, pero su explicación sobre el uso de la misma nos motivó para aprender y utilizarla, lo cual ha hecho que el flujo del trabajo sea más profesional y visible.

En general ha habido muy buena comunicación por parte de todas las pa

Consideraciones de todo el grupo

Todos los integrantes del grupo estamos de acuerdo en que la organización en esta entrega ha sido superior a la de la anterior, tanto por el uso de nuevas herramientas como por cómo nos hemos puesto de acuerdo para llevar el proyecto adelante para su versión beta.

A todos nos hubiera gustado contar con más tiempo para pulir el producto aún más y además de añadirle nuevas características y niveles, pero estas se salían de nuestro rango de posibilidad con el tiempo dado, el cual, bajo nuestra opinión, ha sido ajustado.

En conclusión, se ha desarrollado un producto muy pulido y completo con un gran potencial a su extensión y ampliación. Además, todos los integrantes del grupo estamos muy satisfechos con nuestro propio trabajo y el de nuestros compañeros. Estamos ansiosos por ver el producto final ya pulido.