

# Post-Mortem

Versión - Alpha

Special Kode

## Contenido

<b>1. Reflexiones Grupales</b>	2
<b>2. Reflexiones individuales</b>	2
• Adrián Salgado	2
• Alejandro García-Muñoz Muñoz	3
• Alejandro García Ochoa	3
• David Lugo-Viña Pérez	4
• Jonás Martín Carasa	4
• Mario Simón Soto	4
• Borja Martínez Requena	5

# 1. Reflexiones Grupales

Tras reflexionar los 7 integrantes del grupo teniendo presente el desarrollo de la versión *Alpha* de nuestro juego, hemos llegado a las siguientes conclusiones.

En primer lugar, ninguno de nosotros pensábamos tener un resultado tan bueno en las primeras semanas de desarrollo. No es que no confiáramos en nosotros, sino que tampoco nos habíamos visto involucrados en un proyecto como este. Por tanto, estamos muy contentos pese a las dificultades de cómo hemos trabajado en equipo, cómo nos hemos comunicado y cómo hemos sacado el trabajo adelante con una buena relación entre nosotros. Es sin duda el trabajo al que más tiempo hemos dedicado.

Dejando esta primera valoración atrás y profundizando y matizando los problemas, encontramos las siguientes cuestiones. Por un lado, el grupo de diseño ha funcionado muy bien, ha sido muy organizado, ha tenido una comunicación fluida y han sido los mayores asistentes a las reuniones diarias. Por parte del equipo de programación ha ocurrido todo lo contrario, la organización no ha sido del todo buena, la comunicación no ha funcionado bien y no han asistido de forma asidua a las reuniones, lo que ha provocado que, al tener la mayor carga de trabajo, costara más de lo debido. Tampoco tenían un líder en el equipo de programación que pudiera guiar el desarrollo y señalar qué trabajo debería ser prioritario. También hay que destacar que la comunicación entre el equipo de diseño y el de programación no ha sido tan fluida como debería.

Otro problema destacado es la falta de toma de decisiones individuales o de encontrar las soluciones por uno mismo, lo que, sumado a un pequeño déficit en la comunicación, hace agrandar el problema.

Como resumen, los puntos a tener en cuenta son los siguientes:

- Falta de un Director de Proyecto General y uno específico de programación.
- Falta de comentarios en el código, aplicar una guía de estilo.
- Mejorar el reparto de tareas en el equipo de programación para que puedan ser ayudados.
- Mejorar la asistencia conjunta a las reuniones diarias.
- No tener miedo de pedir ayuda o consejo lo antes posible para no quedar atascado.

# 2. Reflexiones individuales

- Adrián Salgado

Creo que mi trabajo de programador encargado de la generación del nivel ha sido bastante bueno, mi objetivo al programar cualquier funcionalidad es hacer que personas externas al mundo del desarrollo puedan editar de forma sencilla los parámetros de dicha funcionalidad, y considero que en ese aspecto mi trabajo ha sido bastante bueno. Creo que es un aspecto fundamental del buen programador saber crear abstracciones para que los usuarios externos puedan utilizar las herramientas que crees de forma correcta y eficaz.

No obstante, hay muchos aspectos que podrían haber sido corregidos durante el transcurso de la alpha. Al principio dejé el proyecto bastante descuidado y eso resintió el producto final, ya que

se retrasó la implementación de una de las mecánicas core por ello. Además, la carga de trabajo que se me asignó fue un tanto desigual, lo que hizo que otros programadores estuviesen muy ocupados con otras tareas mientras mi carga de trabajo me mantuvo libre durante demasiado tiempo.

Las personas que vieron el videojuego comentaron bastantes aspectos positivos sobre el mismo. Dijeron que estaba interesante y que veían potencial en él. Sin embargo, considero que el juego podría haber estado bastante mejor a la hora de la presentación y de las mecánicas core. A veces creo que soy demasiado perfeccionista, aunque también considero que es debido a que me gusta que los resultados sean profesionales.

La comunicación entre los demás programadores debería haber sido mayor. Posiblemente se asoció de forma errónea la independencia que permiten los repositorios a una falta de comunicación que es vital cuando todas las mecánicas están relacionadas entre sí. Por otro lado, creo que debería haber tenido mayor confianza en los otros miembros del equipo de programación (aunque afortunadamente esto creo que se ha solventado una vez nos hemos ido conociendo más).

- Alejandro García-Muñoz Muñoz

Como diseñador de la interfaz, cumplí con el plazo que me impuse para la creación del menú principal, con todas las funcionalidades que se iban a implementar a futuro, aunque algunas no estuvieran visibles en la versión alfa. En general, siento que realice un buen trabajo, aunque de manera muy básica, lo cual dejó un menú, aunque funcional con un mal diseño, volviendo bastante confuso la navegación entre menús.

Personalmente pienso que se podría haber mejorado bastante la interfaz añadiendo botones que dejaran más claro acciones como volver al menú anterior.

Como *Community Manager*, pienso que hice un trabajo decente puesto que tenemos una pequeña base de gente que sigue nuestro proyecto y que ha probado la versión alfa del juego, aunque es cierto que mucha gente llegó a conocer el proyecto gracias a que utilice mis cuentas personales para que llegará aun a más gente.

Creo que en este apartado podría mejorar si subiera más contenido por las distintas cuentas e intentar generar mayor interacción con la gente utilizando las herramientas que ofrecen las distintas plataformas como directos.

- Alejandro García Ochoa

Como responsable de hacer las mecánicas del personaje, opino que se ha hecho lo mejor que se ha podido teniendo en cuenta de las limitaciones de inputs en el control de movimiento que decidimos establecer.

Debido a la falta de investigar por mi parte, hice un algoritmo de movimiento que no fue el correcto. También, mi comunicación con los programadores ha sido nefasta. He sabido acabar el trabajo que se me ha asignado. Con respecto al código, he conseguido hacerlo más limpio que en otras ocasiones, aunque queda por mejorar.

Haciendo retrospectiva también de los aspectos negativos, no soy un programador con un nivel alto, pero en este proyecto estoy mejorando con respecto a eso. Ya mencionado antes, suelo hacer un código poco legible y no muy eficiente, pienso que se puede reestructurar de mejor forma, pero me parece que lo he hecho bastante bien para lo que estoy acostumbrado a hacer.

Teniendo en cuenta algo de feedback externo y de lo que nos hemos dado cuenta los integrantes del grupo, el movimiento de personaje y sus mecánicas dejan bastante que desear.

- David Lugo-Viña Pérez

Como programador responsable del comportamiento de los enemigos, creo que he hecho lo mejor que estaba en mi mano para implementar las mecánicas que queríamos conseguir para el desarrollo alpha.

Debido a mi falta de conocimientos y experiencia en este ámbito, siento que se me ha quedado muy grande y me gustaría poder haber refinado más mis algoritmos. Por otra parte, considero que mi comunicación con el resto del equipo la mejor y muchas veces no había feedback por mi parte de lo que estaba haciendo o lo que no.

Por mi parte, he intentado hacer un código legible para que el resto de mis compañeros pudieran entenderlo sin necesidad de mucho trabajo, aunque podría mejorar en este aspecto también.

Teniendo en cuenta todo, creo que me queda mucho en lo que mejorar, tanto en trabajo en equipo como en mi trabajo personal como programador.

- Jonás Martín Carasa

Como artista principal y diseñador de sprites, creo que todo el proceso de creación de los distintos sprites ha ido bastante bien, sin mayor problema que los ocasionados por el software utilizado.

Realizando estos sprites, he adquirido conocimiento y he descubierto herramientas nuevas, para en un futuro acelerar el proceso.

En cuanto a la posible mejora, teniendo en cuenta que aun siendo el artista principal no soy un artista, los conceptos y los diseños se podrían haber mejorado. No obstante, creo que, contando con las limitaciones mencionadas, todo ha salido perfecto.

- Mario Simón Soto

Creo que he logrado organizar los *sprites* del escenario en un *spritesheet* y posteriormente en un *tileset* de manera bastante efectiva. También creo que, aunque pesada, la metodología que he establecido para crear y nombrar salas es decente. Gracias a ello hemos logrado hacer una sala estándar para cada combinación de puertas posible para que el algoritmo pueda combinar como le plazca.

Como principal culpable del diseño de niveles he estado en contacto con el encargado del algoritmo de generación de mazmorras y al principio teníamos pensado que el propio algoritmo pusiera las puertas en las salas según hacía falta (lo que haría mucho más sencillo crear distintas salas), pero hubo que desear la idea por los cambios que suponía con respecto al algoritmo base y porque mi compañero hacía falta en otras funcionalidades. También, en un principio planeaba tener ciertos elementos del juego en la alfa (las mejoras del personaje), pero a medida que pasaba el tiempo decidimos abandonar la idea y dejar el desarrollo de dichos elementos para más adelante.

La mayoría de gente que ha probado la alfa ha hecho hincapié en la necesidad de mejorar el control del personaje. En lo personal, también creo que se debería reducir la velocidad de movimiento de los enemigos, así como la velocidad de las balas.

El poco concept art que he hecho para el juego está pasable, como mucho. No soy un buen artista y es evidente para cualquiera que le eche un ojo. A decir verdad, ninguno lo somos. Hemos hecho lo mínimo para pillar la idea general de cómo queremos que se vea el juego y luego hemos pasado a hacer *sprites*, que siendo píxel art, permiten suplir hasta cierto punto mi falta de talento a cambio de más tiempo.

- Borja Martínez Requena

El desarrollo del juego está siendo muy satisfactorio al poder realizar por fin un rol de diseñador y centrarse en esta tarea. Hemos conseguido sacar el trabajo adelante y proyectar un diseño de juego coherente a nivel de *gameplay*, al menos sobre el papel.

Pese a toda la falta de experiencia, la relación con los diseñadores ha sido muy buena, aunque creo que no he conseguido transmitir de la forma más correcta mis ideas y proposiciones. Esto desembocó en que, al no tener una idea unificada e interpretarlo cada uno por su cuenta, no conseguí hacer realmente lo que necesitaba el juego.

La gestión y organización personal del trabajo ha sido buena consiguiendo terminar lo planeado en plazo a costa de mucho trabajo. He tenido que ajustarme a un equipo ya formado y creo que he sabido adaptarme a su forma de trabajo, tratando de suplir algunas carencias y aportando lo que a mí mejor se me da a través de amoldarme a ellos. Esto ha desembocado en una buena comunicación y que el trabajo haya salido adelante.

Sin duda, el juego se podría haber mejorado añadiendo implicaciones narrativas para conseguir objetivos, cosa que no conseguí hacer y que ayudaría en mejorar el juego.