**Guión de evaluación (Tracking)**

Grupo 07

Antonio Luis Suárez, Carlos Maria Gonzalez, Antonio Cardona,

Daniel López, Andrés Puente

30/03/2020

Utilizaremos las observaciones de la práctica anterior. Hemos encontrado una serie de problemas expresados por las sensaciones del jugador y queremos desarrollar un sistema de telemetría para cerciorarnos de lo que está sucediendo.

## 1.Objetivos y preguntas de investigación

### 1. Diseño y dificultad de nivel

* ¿Encuentra el jugador el camino a través de los niveles, o por el contrario se pierde mucho?
* ¿Pasa el jugador por todos los tutoriales?
* ¿Es muy complejo nivel?¿Se completa o se abandona?
* ¿Hay una clara progresión a la alza en el tiempo al completar cada nivel? Es decir, ¿Le cuesta a un jugador pasar más el 2º nivel que el 1º?

### 2. Usabilidad y claridad del maná

* ¿Muere el jugador debido a la cantidad de maná utilizada?
* ¿El jugador espera mucho tiempo quieto a que se recargue el mana?

## 2.Métricas

### Métricas Generales:

* Duración de la sesión
  + Evento con el tiempo de duración de la sesión y un identificador único para esta.

\*START\_SESION\*

\*FIN\_SESION\*

### Métricas objetivo 1:

* Control de “checkpoints”, donde obtendremos la posición del jugador en un momento determinado, durante el desarrollo del nivel.
  + Evento con el tiempo actual al llegar al checkpoint, identificador del checkpoint al que has llegado, identificador del nivel en el que estas.

\*CHECKPOINT\*

* Tiempo que tarda el jugador en abandonar un nivel sin haberlo completado
  + Evento que nos indica en que tiempo se abandona el nivel.

\*LEVEL\_END\*

* Tiempo que tarda el jugador en completar un nivel.
  + Evento que nos indica el tiempo en que se inicio el nivel y en el que se terminó.

\*LEVEL\_START\* \*LEVEL\_COMPLETED\*

* Número de muertes por nivel.
  + Evento que nos indica la muerte del jugador.

\*DEAD\*

### 

### Métricas objetivo 2:

* Muertes que tiene el jugador a lo largo de los niveles, con esto podremos analizar el numero medio de muertes por nivel y el lugar donde ocurren las muertes para ver en que lugares es mas probable morir.
  + Evento que se activara cuando el jugador muera nos dará la posición.

\*DEAD\*

* Tiempo medio que el usuario espera para recargar el mana, esto nos permitirá saber cuánto tiempo se está regenerando mana y si es muy alto en proporción al tiempo que se ha tardado en completar el nivel ajustarlo.
  + Se activará un evento para indicarlo.

\*IDLE\_MANA\_1\*

## 3.Eventos

**Persistencia ->** Todos nuestros eventos tendrán el parámetro “Id” y “Tiempo” que le dará un nombre y el tiempo de la sesión en el que se lanza, respectivamente.

### Eventos de Nivel:

#### \*LEVEL START\*

Descripción: Nos indica que un nivel ha empezado.

Tipo: Instantáneo.

Parámetros:

Nº de nivel: Nos indica el nivel que ha empezado.

#### \*CHECKPOINT\*

Descripción: Nos indica que se ha pasado por un checkpoint.

Tipo: Instantáneo.

Parámetros:

Id de CheckPoint: Nos indica el nº de checkpoint que se ha activado.

#### \*LEVEL END\*

Descripción: Nos indica que un nivel ha terminado. Se lanza cuando un jugador abandona un nivel.

Tipo: Instantáneo.

Parámetros:

Nº de nivel : Nos indica el nivel que ha abandonado.

#### \*LEVEL COMPLETED\*

Descripción: Nos indica cuando un nivel ha sido completado.

Tipo: Instantáneo.

Parámetros:

Nº de nivel: Nos indica el nivel que ha completado.

### Eventos de Jugador:

#### \*INICIO\_SESION\*

Descripción: Nos indica el tiempo en el que inicia la sesión.

Tipo: Instantáneo.

#### \*FIN\_SESION\*

Descripción: Nos indica el tiempo del final de sesión.

Tipo: Instantáneo.

### Eventos General:

#### \*IDLE\_MANA\_1\*

Descripción: Evento que nos informara del tiempo que el jugador lleva recargando mana.

Tipo: Basado en tiempo.

#### \*DEAD\*

Descripción: Nos indica la muerte del personaje.

Tipo: Instantáneo

Parámetros:

Posición: Lugar de la muerte del jugador Vector2(x, z).

## 3. Persistencia

Formato de persistencia:

JSON.

CSV

Binario