**Planificació Tècnica per Kill Your Boss (KYB)**

**Objectiu del Document**

Definir l’estructura tècnica del joc *Kill Your Boss (KYB)*, incloent-hi diagrames de flux, esquemes de codi i l’organització inicial del projecte a Unity. Aquest document servirà com a guia per al desenvolupament eficient del projecte.

**Diagrames de Flux**

**Flux del Joc**

[Pantalla Principal]

|

v

[Tutorial del Nivell Inicial]

|

v

[Exploració i Resolució de Trencaclosques]

|

v

[Combat amb Enemics]

|

v

[Clímax: Enfrontament amb el Jefe Final]

|

v

[Finals Alternatius: Heròic o Irònic]

**Mecànica d'Interacció**

[Jugador Apropa a un Objecte]

|

v

[Detectar Objecte Interactiu]

|

v

[Mostrar Prompt: "E per Recollir"]

|

v

[Interacció: Recollir, Utilitzar o Llançar Objecte]

|

v

[Resolució: Acció Final (Objecte Recollit o Llançat)]

**Flux de Combat**

[Jugador Entra a Zona d’Enemic]

|

v

[IA de l'Enemic Detecta el Jugador]

|

v

[IA Decideix: Atacar o Defensar]

|

v

[Jugador Reacciona: Llançar Objecte o Moviment Evasiu]

|

v

[Resultat: Enemic Atordit o Eliminat]

**Estructura del Projecte a Unity**

**Carpetes Principals**

1. **Assets**
   * **Art**: Models 3D (importats del pack de Synty), textures.
   * **Scripts**: Codis C# organitzats per funcionalitat (moviment, combat, interacció).
   * **Audio**: Efectes sonors i ambientals.
   * **Scenes**: Escenes del joc (Menú principal, Oficina - Zona 1, etc.).
   * **Prefabs**: Objectes reutilitzables (grapadora, tassa, enemics).

**Configuració de les Escenes**

1. **Pantalla Principal**
   * UI amb botons de "Jugar" i "Opcions".
   * Fons animat de l’oficina.
2. **Oficina - Zona 1** (Tutorial)
   * Introducció a les mecàniques bàsiques.
   * Layout senzill amb poques distraccions.
3. **Oficina - Zones Avançades**
   * Zones amb trencaclosques complexos i enemics.

**Esquema d'Estructura del Codi**

**Scripts Principals**

1. **PlayerController.cs**
   * Gestiona el moviment i les accions del jugador (recollir objectes, saltar, llançar).
2. **ObjectInteraction.cs**
   * Detecta objectes interactius i gestiona les accions.
3. **EnemyAI.cs**
   * Defineix el comportament dels enemics (patrullatge, atac, resposta a danys).
4. **PuzzleManager.cs**
   * Coordina els trencaclosques (activar mecanismes, comprovar solucions).
5. **GameManager.cs**
   * Controla l’estat general del joc (progrés del nivell, puntuació, finals).

**Exemple de Classe: PlayerController.cs**

Texto

Descripción generada automáticamente

**Tecnologies i Requeriments**

* **Motor de Joc:** Unity 2023.
* **Llibreria de Sons:** FMOD per gestionar l’ambientació sonora.
* **Gestor d’Assets:** Pack "Polygon Office Low Poly" de Synty per a models 3D.

**Cronograma de Desenvolupament**

1. **Setmana 1-2:** Configuració inicial del projecte i creació del prototip.
2. **Setmana 3-4:** Implementació de mecàniques bàsiques (moviment, interacció, combat).
3. **Setmana 5-6:** Disseny de nivells i trencaclosques.
4. **Setmana 7-8:** Poliment, optimització i testing.