

Informe de situació PFC - PAC 2

Assignatura: Projecte de Fi de Carrera

Àrea Prog. d'aplicacions mòbils

Introducció

Aquest document és el resum de la segona entrega del Projecte Final de Carrera (PFC). He intentat reflectir de manera fidel com considero que està el mateix, i quines son les fites a assolir per el futur.

Resum del estat actual

En termes generals crec que el projecte avança a bon ritme. Per un millor estudi del estat actual, dividiré els comentaris en dues parts, el codi i la memòria.

- **Codi:** Per un cantó el codi, el programa o producte crec que avança a bon ritme. Com es pot veure en el video que he fet de demostració, el joc ja mostra el jugador, que es pot moure per pantalla, així com alguns enemics a mode de prova. Com es pot veure en el mateix video, encara hi ha errors a corregir amb el arma del jugador (detecció de col·lisions). De moment, encara he de millorar la gestió dels enemics, i la manera com es controla el jugador. Caldrà també afegir algun tipus de dades a la pantalla, com les vides del jugador, o el estat de les armes per exemple.
- **Memòria:** aquest és el punt potser on vaig una mica mes endarrerit. Encara he d'afegir punts a la memòria de la planificació, dels quals tinc esborranys, però en el moment del projecte que em trobo, hauríem d'estar ja plasmats a format electrònic. També part del anàlisis i de les tecnologies a utilitzar hauria d'estar ja redactat, però de la mateixa manera encara no ho tinc fet. Per un altre banda, ja tinc prou definit el esquelet de la memòria, amb lo qual, es podria dir que tinc bastant clar el contingut final de la mateixa.

Desviació envers el pla inicial

En la següent taula, intentaré resumir una mica el estat de les diferents tasques que vaig definir en el pla de treball. En la propera entrega, espero tenir finalitzat el pla a Microsoft Project.

Tasca	%	Comentari
1	100	Finalitzat per la primera entrega
2	60	La informació no esta classificada de manera adient, per tal d'incloure-la en la memòria.
3	40	Canvis en la idea del videojoc, fan que hagi de reescriure gairebé tota aquesta part.
4	40	Segons el pla inicial.
5	0	Encara no començada
6	0	Encara no començada
7	0	Encara no començada

Donat un canvi en la idea principal del videojoc, en el que he passat d'un tipus arcade, al típic joc de naus espacials. La complexitat de la idea inicial m'ha fet decantar-me per una d'implementació mes senzilla. La impossibilitat de realitzar la idea inicial en el temps proposat per el PFC, m'ha fet canviar el tipus de videojoc a realitzar. Aquest punt té un

impacte en la realització de la memòria, ja que les tasques 2 i 3 van endarrerides per aquest motiu.

Repositori (GIT)

Tal com es va demanar, he creat un dipòsit públic en hithub. En principi el accés públic només serà en mode lectura. El enllaç al dipòsit és el següent:

git: [//github.com/aeonphyxius/AeonSpaceFighter.git](https://github.com/aeonphyxius/AeonSpaceFighter.git)

Estructura de directoris

Quan ens baixem el projecte del dipòsit, el directori principal s'anomena AeonSpaceFighter, conté dos subdirectoris principals:

- codi: Aquí es troba el codi font del projecte. L'estic realitzant amb l'Eclipse per lo que es fàcilment importable amb aquest programari.
 - src: conté tot el codi font del videojoc.
 - res: diferents recursos del programari (imatges, sprites, musica, etc).
 - gen/bin: directori on es generaran els binaris resultants del programa. Seria el equivalent a un executable.
- docs:
 - links: links que vaig recopilant durant la meva investigació per el desenvolupament del projecte.
 - manuals: Diferents manuals que m'estic baixant d'Internet, o pàgines amb manuals
 - PACs
 - PAC1: El contingut de la primera entrega.
 - PAC2: El contingut d'aquesta entrega. Hi ha aquest document en versió *.docx i en *.pdf. També hi ha un video amb on es mostra el codi funcionant. Es podria dir que es una petita demostració del funcionament.
 - Memòria: Estat actual de la memòria del projecte (que al cap i a la fi es el producte final).

Conclusions

Aquest canvi en la idea del videojoc a realitzar, trastoca una mica els plans, i ha endarrerit el procés de creació de la memòria. Hi hauré de treballar de manera extra per tal d'arribar a la següent entrega havent recuperat el terreny perdut. Crec que es una fita assolible, i per tant amb aquesta idea estic treballant. Intentaré durant les següent setmana centrar-me en recuperar el endarrerit, per tal de continuar amb el treball del codi, la setmana vinent.

En trets generals, crec que de moment encara es possible assolir el PFC en aquest quadrimestre, però s'ha d'anar en compte que el temps passa, i el marge de maniobra per més imprevistos, es cada cop més petit.