

Informe de situació PFC - PAC 3

Assignatura: Projecte de Fi de Carrera

Àrea Prog. d'aplicacions mòbils

Introducció

Aquest document és el resum de la tercera 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:** Crec que el codi ha donat un salt de qualitat important. S'han solucionat alguns problemes a l'hora de manegar els enemics per pantalla (per numero). També s'ha inclòs la possibilitat de definir les opcions en fitxers XML, amb lo que la tasca de dissenyar nivells ha quedat molt simplificada. Ja es disposa d'un nivell a mode de prova. Hi ha alguns errors que s'han de solucionar en la detecció de col·lisions. A més quedarà dissenyar el menú d'opcions, posar la musica i la transició entre nivells. Un cop assolit això, es podria dir que el videojoc estarà finalitzat per l'entrega final.
- **Memòria:** aquest és el punt potser on vaig una mica mes endarrerit. Encara que crec que ha avançat de manera significativa des de l'ultima entrega, crec que serà el punt amb el qual tindre més problemes per poder assolir els objectius. En les 3 setmanes que queden crec que hauria de dedicar-li temps de manera més regular per tal de poder arribar al dia de l'entrega final.

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.

Tasca	%	Comentari
1	100	Finalitzat per la primera entrega
2	70	Falta incloure la informació a la memòria (redactar)
3	80	Ha avançat significativament des de l'ultima entrega, però encara una mica endarrerit
4	75	Amb una mica de retràs envers 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.

Al motiu exposat anteriorment (PAC2), s'han afegit uns de caire personal (PAC3). Començo a veure difícil poder assolir el PFC en el temps establert, però una descarrega amb les assignatures que tenia aquest semestre, farà que disposi de molt més temps per dedicar-li al PFC (he passat de tenir 4 assignatures més a només tenir 2, per temes de convalidacions).

Repositori (GIT)

Tal com es va demanar, he creat un dipòsit públic en hithub. En principi el accés públic nomes 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 pagines 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.
 - PAC3: 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

Els canvis inicials en el tipus de videojoc van endarrerir una mica el projecte, i problemes de caire personal, no han ajudat a poder assolir aquesta PAC3 en condicions que esperava. Per l'altra banda crec que la possibilitat que tinc de dedicar-li més tems en el mes i escaig que queda al PFC em dona una possibilitat d'assolir la PAC4 i entrega final. 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. Encara que aquesta afirmació es de l'última entrega, encara ho veig factible, però amb la meva situació personal actual, no se si serà factible, ja que encara no se com evolucionarà.