



Bonfire Studio

Nombre del grupo	Bonfire Studio
Titulación	Software D y Computadores A
Grupo reducido	GR1
Número de grupo	03
Repositorio Github	https://github.com/alvarolh33/marcelo
Espacio Trello	https://trello.com/invite/b/28mBT12B/ATTI98661c3078d615b0004ebe57ae78b524CE17531A/bonfire-studio
Memoria del proyecto	https://docs.google.com/document/d/1ISR2ngOB4Au9SgIrSnYng9WFSheibC2c-5RWcu3rXZA/edit?usp=sharing

Número	Nombre	Apellidos	Correo UMA
1	Álvaro	Leal Huertas	alealhuer995@uma.es
2	Yago	Salas Trujillo	yagosalast@uma.es
3	Ignacio	González González	ignaciogg@uma.es
4	Jesús	Quiñones de las Peñas	jesusqdlp2003@uma.es

Nombre del grupo: Bonfire Studio

Nombre del proyecto: La Mazmorra de Marcelo (Videojuego)

Problema a solucionar: Vamos a desarrollar un videojuego, de manera que el objetivo es entretener al usuario. Tenemos en mente tres perfiles de usuario: el jugador, el creador de niveles y el padre o madre que controla los controles parentales.

Roles:

- Product Manager: Yago
- Project Manager: Álvaro
- Diseño visual: Ignacio
- Diseño de escenarios: Jesús
- Movimiento y gameplay: Yago
- Enemigos e IA: Álvaro
- Diseño de interfaz gráfica: Ignacio
- Diseño de sonidos y música: Jesús

Gestión de riesgos:

- Riesgos tecnológicos: Limitaciones del motor gráfico elegido, que den lugar a problemas de rendimiento en el juego.
- Riesgos de personal: Falta de conocimientos técnicos para la elaboración de ciertas mecánicas, como shaders o efectos visuales avanzados. Necesidad de formar a los integrantes del equipo en una nueva herramienta como es Godot, el motor gráfico.
- Riesgos de organización: Fallos en la comunicación, problemas a la hora de usar las herramientas como github debido a nuestra falta de experiencia con la plataforma.
- Riesgos de herramientas: Las herramientas escogidas no son eficientes o tienen *bugs*, tenemos problemas a la hora de trabajar con las distintas herramientas de desarrollo, ya sea por incompatibilidades de formatos de imagen o audio.
- Riesgos de requisitos: Los requisitos del cliente no son fácilmente implementables en nuestras herramientas de desarrollo, por ejemplo, por limitaciones del motor gráfico.
- Riesgos de estimación: No hacemos una correcta valoración del tiempo necesario para desarrollar el proyecto. Invertimos más tiempo del estimado en labores organizativas o de reparación de errores.

Herramientas usadas para el desarrollo del software:

- Godot: Es el motor gráfico elegido para desarrollar nuestro videojuego. Utiliza un sistema de escenas y objetos con scripts asociados, los cuales usan un lenguaje de *scripting* propio llamado GDScript. Es un motor de código abierto, bajo la licencia permisiva MIT.
- Aseprite y Gimp: Son las herramientas escogidas para el desarrollo de los sprites y gráficos de nuestro juego.
- Git y Github: Hemos escogido Git como software de control de versiones de nuestro proyecto y en el lado del servidor, vamos a usar Github.
- Discord: Es el medio de comunicación informal que vamos a usar cuando queramos hablar acerca del proyecto.
- Trello: Vamos a usar Trello como forma de organizar nuestras tareas pendientes y en proceso.