

~ MAD GAME ~

PLANIFICACIÓN - versión 1.2 - 02/03/2018

Resumen	
Géneros: Party, juego de mesa, minijuegos, PvP, estrategia...	Modos: 2 o 4 multijugador local, sin IA. <i>*Quizás solo teclado solo 2 jugadores?</i>
Público objetivo: Todas las edades, pero usuarios adultos lo encontrarán más divertido.	Requisitos mínimos: Ninguno, pero con mandos mejora la experiencia. Juego para ordenador.
Cantidades: 1 - Pantalla de tablero + mucho feedback 10 - Minijuegos pulidos + pantalla de info - Pantalla de título, menú, opciones... 4 - Jugadores posibles - 4 colores - Hasta 4 mandos o 2 + 2 teclado. Opcionales: - Más minijuegos pulidos + pantalla de info - Pantalla de personalización de jugador	Hitos: Hito 1 - 20/03/17 - Hito 2 - 24/04/17 - Extra - Personalización de jugador, más minijuegos, modo noche...

Notas y formato

Para cada hito se describen los objetivos a conseguir por el equipo. Estos objetivos se dividen en tareas a realizar durante las semanas de trabajo. Para cada una de éstas se describe (*menos para las primeras*):

- **Objetivos**, el trabajo a desarrollar por cada uno de los miembros del grupo.
- **Acta final**, realizada al principio de la semana siguiente. Indica los problemas que han surgido y que tareas no se han terminado.
- **Acta inicial**, realizada al principio de la semana. Indican variaciones en la planificación. Ya sea por problemas de la semana anterior, problemas planteados en durante el acta o deseo mutuo de miembros de intercambiar sus tareas.

Se indicará el o los autores de la tarea usando las siguientes siglas:

LC → Lluís Cañellas

MS → Mario de los Santos

MD → Marcos Docampo

JG → Jorge García

SG → Sergio Gavilan

DM → Diego Mateos

ASe → Álvaro Serna

ASu → Antonio Suárez

NOTA: Ausencia de siglas significa que se considera que se hace en conjunto.

Tabla de contenidos

Notas y formato	1
Tabla de contenidos	2
Hito 1 (primeras 7 semanas)	3
Objetivos	3
Resultados	3
Notas	3
5 de febrero - 11 de febrero (primera semana)	4
12 de febrero - 18 de febrero	4
19 de febrero - 25 de febrero	4
26 de febrero - 4 de marzo	5
5 de marzo - 11 de marzo	5
12 de marzo - 18 de marzo	6
19 de marzo - 25 de marzo [HITO 1]	6
25 de abril - 2 de abril	6
Hito 2 (4 semanas)	7
Objetivos	7
Resultados	7
Notas	7
2 de abril - 8 de abril	8
9 de abril - 15 de abril	8
16 de abril - 22 de abril	8
Tener documentación bien fundamentada	8
23 de abril - 29 de abril [HITO 2]	8
Hito 3 (últimas 4 semanas)	9
Objetivos	9
Resultados	9
Notas	9
30 de abril - 6 de mayo	10
7 de mayo - 13 de mayo	10
14 de mayo - 20 de mayo	10
21 de mayo - 27 de mayo [HITO FINAL]	10

Hito 1 (primeras 7 semanas)

Este hito es tan largo porque las primeras semanas tenemos que formar los grupos, etc.

Objetivos

- ☐ Arquitectura adecuada y cuidada
- ☐ Temática y estética definida
- ☐ Dos minijuegos pulidos
- ☐ Menús no finales pero existentes
- ☐ Simulador de partidas (balanceo)
- ☐ GDD completo y bien hecho
- ☐ Planificación realizada
- ☐ Repositorio cuidado
- ☐ Formatos de código definidos
- ☐ Prototipos de más minijuegos

Resultados

Notas

5 de febrero - 11 de febrero (primera semana)

Objetivos:

- Formar los grupos de proyecto
- Lluvia de ideas

Conclusiones:

- Formamos Mad Diggers
- Pensamos en juegos de minijuegos

12 de febrero - 18 de febrero

Objetivos:

- Decidirse por el juego
- Escribir un GDD provisional (**MD**)
- Empezar a montar repo, sistemas, etc
- Empezar arquitectura (**DM**)

Conclusiones:

- Mad Game decidido y GDD empezado
- Proyecto en Pivotal Tracker creado
- Repositorio creado, todo el equipo usa Gitkraken
- Arquitectura de juego SDL con estados base

19 de febrero - 25 de febrero

Objetivos:

- Pensar ideas para minijuegos
- Continuar el desarrollo de la arquitectura (**DM**)

Acta inicial:

- **Antonio Suárez** se unió al equipo, le explicamos nuestro Mad Game.

Acta final:

- Minijuegos de SUMO y PONG pensados + prototipo físicas circulares
- Prototipo de clase minijuego padre.

Respecto a la arquitectura: (**DM**)

- Estados de juego funcionando correctamente + DemoState
- Memory leaks y errores de la plantilla encontrados y arreglados
- Mejoras y comentarios: Vector2D (nuevos métodos...), GameObject (métodos Rnd...), Textura (carga de sprite sheets), FillRect (offset, colores dinámicos, defaults...), etc

- Clase Resources mejorada y comentada (colores default y métodos, etc)
- Board State, estado con el tablero renderizado y jugable (Clase tablero y jugador)
- Añadidos logs con información de controles y debug de partidas
- Creado simulador de partidas configurable. Con posibilidad de guardar resultados.
- Configuración del simulador para cálculo de victorias y frecuencias por jugador.

26 de febrero - 4 de marzo

Objetivos:

- Desarrollar minijuego SUMO (**SG, MS**)
- Desarrollar minijuego PONG (**LC, JG**)
- Trabajar control de mando SDL (**MD, ASe**)
- Dar el paso a GDD extenso (**DM**)
- Escribir planificación (**DM**)
- Escribir tablas de parámetros en GDD (**ASu**)
- Traer ideas de minijuegos cada uno

Acta inicial:

- El equipo se reunió con Carlos y Santiago para ver cómo avanzaba la planificación, el GDD y el código.
- Pusimos los objetivos y prioridades del HITO 1

También se tomaron las siguientes decisiones:

- Marcos Docampo será nuestro portavoz
- La estética Clara predomina sobre la Noche durante el desarrollo
- Los empates se resuelven a cara o cruz
- Descartamos el uso de pivotal tracker
- Haremos actas iniciales y finales

Acta final:

- Los minijuegos aún necesitan trabajo, no solo pulir.
- Se necesita investigar más el mando.

5 de marzo - 11 de marzo

Objetivos:

- Continuar minijuego SUMO (**SG, MS**)
- Continuar minijuego PONG (**LC, JG**)
- Continuar control de mando SDL (**MD, ASe**)
- Actualizar la arquitectura para soportar mensajes (**DM**)
- Limpiar repositorio y escribir readmes (**DM**)
- Empezar lista de minijuegos
- Formato JSON (**ASu**)

Acta inicial:

- La semana pasada nos subestimamos así que ha habido que reajustar.

Acta final:

12 de marzo - 18 de marzo

Objetivos:

Hacer postmortem

Hacer re-planificación completa

Acta inicial:

Acta final:

19 de marzo - 25 de marzo [HITO 1]

Objetivos:

Hacer lista de características de nuestro juego y estimar cuanto cuesta cada una haciendo estimaciones concretas de coste.

Replantear, reordenar y reordenar la documentación y el código si fuera necesario.

Volver a replanificar

Acta inicial:

Acta final:

25 de abril - 2 de abril

- SEMANA DE DESCANSO (semana santa)

Hito 2 (4 semanas)

Objetivos

- ❑ Más minijuegos

Resultados

Notas

2 de abril - 8 de abril

Objetivos:

Prepararse de cara al hito 2

Acta inicial:

Acta final:

9 de abril - 15 de abril

Objetivos:

Revisar postmortem

Preparar la presentación del HITO 2

Acta inicial:

Acta final:

16 de abril - 22 de abril

Tener documentación bien fundamentada

Objetivos:

Hacer postmortem

Acta inicial:

Acta final:

23 de abril - 29 de abril [HITO 2]

Semana de testing cruzado

Hacer versiones casi finales de:

- GDD
- Planificación
- Postmortems
- Procesos
- Actas

Hito 3 (últimas 4 semanas)

Objetivos

- ❑ Más minijuegos

Resultados

Notas

30 de abril - 6 de mayo

Hacer despliegue y página web

7 de mayo - 13 de mayo

Hacer pruebas y documentarlas (Github issues)

14 de mayo - 20 de mayo

Hacer trailer

Preparar la presentación final

21 de mayo - 27 de mayo [HITO FINAL]

Presentación final del videojuego