

Postmortem document



Máster en Diseño y Desarrollo de videojuegos

Asignatura: Programación avanzada I

Alumno: Anuar Khan Alí Franco

Hitos:

- Implementación de clases (Light, Material, Fbo, Drawable y Block).
- Versión jugable del Arkanoid con requisitos mínimos.
- Añadido dos luces puntuales en movimiento, una en la bola y otra en la barra.
- Gestión de game over (3 vidas para el jugador) y victoria del juego mediante un sistema de puntos (cada bloque aumenta la puntuación en 1). Se cierra el juego automáticamente en cada caso dejando un mensaje en consola.

Elementos pendientes:

- Mejorar el apartado visual.
- Añadir power Ups o mejoras.
- Añadir nuevos escenarios.
- Crear una pequeña UI o HUD con la información del juego.
- Creación del grafo de escena. Creo que se podría realizar creando una nueva clase "GameObjetc" con un identificador para almacenar el tipo de elemento y un método update. Posteriormente en la clase principal podríamos tener una colección de estos elementos y recorrer la lista para actualizarlos, eliminarlos, etc.