**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.