

# Mejoras y cambios para el Hito Extraordinario

## Modificaciones del diseño

**Sistema de calificación de jeroglíficos:** se ha cambiado de forma que todos tengan el mismo valor. Ya no hay tiers, y consecuentemente ha cambiado el modo de obtener los símbolos. Para poder descifrar la nota se necesitan 15 jeroglíficos, los cuales están asignados cada uno a un cofre, dispuestos por el mapa con una dificultad pre asignada cada uno.

**Aplicación de la mecánica "High risk, high reward":** hay una sala oculta a la que no puedes entrar hasta que no tengas un número mínimo de jeroglíficos. Al acceder, podrás jugar a un minijuego que si ganas te dará nuevos jeroglíficos, los 3 de "tier" más alta y si pierdes te quitará 5 obtenidos con menor "tier". El portal que te lleva al Boss final tiene la misma mecánica. (Seguimos utilizando el "tier" para decidir qué jeroglíficos están ligados a los minijuegos más complicados, aunque ya no tengan un uso en el propio código).

**Implementación de jeroglíficos en el juego:** se han creado sprites para los 15 jeroglíficos que aparecen en el juego y puedes recolectarlos, verlos en tu bitácora y comprobar cuáles has descifrado en la nota de pista.

**Nota de pista para encontrar a Wally:** se ha implementado la nota que encuentra Mariano en la cafetería que contiene la pista para el objetivo del juego. Al comienzo se ve toda escrita en jeroglíficos y a medida que el jugador va obteniéndolos estos se sustituyen por letras del abecedario convencional.

**Final del juego:** ahora es posible terminar el flujo de juego y encontrar a Wally tal y como está descrito en la web, completando el bucle de juego.

## Modificaciones en el código

**Tiers:** hemos eliminado todas las clases que calculaban la probabilidad de obtención y que clasificaba los jeroglíficos y hemos añadido una clase en el config con los datos de sus símbolos y a qué letra corresponden. Como hemos dicho tienen valor a la hora de la implementación de la sala secreta.

**SoundManager:** se ha modificado el sistema de sonido creando un SoundManager que controla el audio y sonidos globalmente.

**Sala Secreta:** se ha implementado el sistema de la sala que comprueba tus jeroglíficos para ver si puedes acceder y que te entrega un array de recompensas o te quita de tus jeroglíficos un array de ellos.

**Boot:** se han movido todas las animaciones y cargas de recursos a la única escena Boot.js.

**Bitácora y nota:** se han modificado estos archivos para que muestren la información de manera acorde a los cambios de diseño.

**PreMinigameScene:** se ha eliminado la escena "SelectDifficultyScene", que era la escena que aparecía al abrir cada cofre, y se ha sustituido por esta nueva clase que te informa de qué minijuego contiene, qué jeroglífico ganarás si juegas, y en qué dificultad lo harás.

**PostMinigameMenu:** se ha modificado para poder enseñar el array de jeroglíficos eliminados o añadidos en la sala secreta.

**Carpeta config:** se han añadido varios archivos que contienen la información preasignada de los objetos móviles, los cofres, los jeroglíficos, y datos sobre las dificultades de los minijuegos.

**Página web:** se han arreglado errores que había en la página web a nivel visual y se ha eliminado la barra lateral de menú. También se ha reorganizado la distribución de los elementos de nuestra web.

**Revisión general de errores:** se han arreglado bugs y sistemas que estaban mal hechos como el PauseController, la repetición de jeroglíficos, el coreloop del juego sin cerrar, el reseteo de datos al reiniciar...

## Modificaciones estéticas

**Sonido:** se han compuesto, grabado y añadido varias canciones y sonidos para reforzar la ambientación deseada. Están descritos a fondo en nuestro documento sobre los assets de nuestro juego, visible [aquí](#), pulsando en el archivo "assets.md".

**Assets:** se han diseñado sprites para todos los jeroglíficos y para la escalera.

# Aportaciones de cada miembro

## Blanca Navajas:

- He modificado el GDD explicando los minijuegos con mayor profundidad.
- He creado la escena SalaSecreta con un menú parecido al PreMinigameScene.
- He modificado el PostMinigameMenu, para que funcione en la Sala Secreta
- He arreglado los muros invisibles que te impiden el paso tanto a la sala secreta como al portal final, ya que estos funcionaban con el formato de tiers.
- He creado la nota de pistas, que se va desbloqueando según obtienes los jeroglíficos.

## Ariadna Ruiz:

- He movido todas las cargas de recursos y creaciones de animaciones y sistemas globales a la clase Boot.js.
- He eliminado clases que ya no eran necesarias debido al cambio de diseño como BinnacleManager, VictoryScene, GlyphTierData y ButtonManager.
- He sustituido la clase SelectDifficultyScene por una nueva PreMiniGameMenu que usaba los datos pre establecidos por Blanca en la clase CofresData para llevarte al minijuego.
- Modifiqué el sistema de pausa para que no se abriese desde los overlays ni desde el mismo pause y no diera errores. Debido a esto también modifiqué cómo se restauraban los datos de MapScene al volver de la pausa guardando la posición del jugador y todos los objetos del mapa en una nueva variable global para que no cambiaron al empezar la escena de nuevo.
- Cree un SoundManager para gestionar todos los sonidos y canciones globalmente y junto a él añadí las canciones del menú de inicio y mapa (Walk like an egyptian), las canciones de los minijuegos, la canción del juego final (Afia oil ad) y la canción de los créditos (Still Alive, de Portal). Compuse y grabé las canciones de los minijuegos con un teclado, plugins de sonidos de instrumentos de la época y Reaper. Grabé Walk like an egyptian de la misma forma y el resto las saqué de sus fuentes originales.
- Modifiqué los datos necesarios de los minijuegos para que usaran el nuevo sistema de jeroglíficos con id de JeroglíficosData e implementé el nuevo sistema de sonido en todas las escenas que lo usaran.
- Cree los sprites de los jeroglíficos en Piskel y modifiqué la bitácora para que los mostrase en una matriz oscura y los fuera iluminando a medida que el jugador los obtuviese.
- Arreglé un error en la lógica de PostMinigameScene que hacía que siempre ganaras y perdieras a la vez.

- Redacté el assets.md
- Hice los sprites del hud del mapa que indican cómo abrir la nota y la bitácora en Piskel y los implementé en MapScene.
- Hice el sprite de la escalera que nombra la nota de pista hacia Wally en Piskel y la coloqué con el portal al juego final.
- Documenté todos nuestros archivos con formato JSDoc.
- Arreglé la forma de comenzar una nueva partida yendo al menú principal desde la pausa o ganando el juego para que se resetearan los datos del jugador y logros obtenidos.
- Añadí las nuevas capturas de pantalla del gameplay final al GDD.
- Creé el archivo architecture.md y el UML con la arquitectura de clases.

**Juan Sánchez:**

- Mejora de la página web
- Revisión del gráfico de arquitectura (no he tocado nada, pero si hay algo mal la culpa es mía)