

# *Post Mortem*

## 510



(Pablo Martínez, Cristina Díez, Samuel Rodríguez y Eros Guerrero)

Versión del documento: **1.0**

<b>Timeline</b>	<b>3</b>
<b>Problemas detectados y posibles causas</b>	<b>3</b>
No saber Phaser	3
Tiempo limitado	4
Otras asignaturas	4
Caída de phaser durante una semana (buscar otras)	4
Poca información sobre plugins	4
Asignación de roles	4
Falta de entendimiento de game design, comunicación, gdd	4
<b>Posibles acciones</b>	<b>4</b>
No saber Phaser	4
Tiempo limitado	4
Otras asignaturas	5
Caída de phaser durante una semana	5
Poca información sobre plugins	5
Asignación de roles	5
Falta de entendimiento de game design, comunicación, gdd	5
<b>Acciones elegidas y su prioridad</b>	<b>5</b>
No saber Phaser 5/5	5
Tiempo limitado 3/5	5
Otras asignaturas 4/5	5
<b>Conclusión</b>	<b>6</b>

# Timeline

En este apartado se explican las diferentes etapas del desarrollo del videojuego 510, desde un diseño temprano hasta la implementación de las últimas pruebas. Con este apartado queremos conseguir una visión general de nuestro proceso, para encontrar debilidades en nuestro desarrollo y futuras áreas de mejoras.

En este proyecto, empezamos con el diseño. Se hizo *brainstorming* de ideas, eligiendo una temática y alcance que queríamos lograr. Se definieron objetivos, mecánicas imprescindibles y deseadas, diseño de personajes... Una vez se completó el diseño, creamos nuestro menú principal con la opción de silenciar el juego antes de empezar y un botón que permita saltar a la siguiente escena. De forma casi paralela se empezó con la creación de la cinemática inicial y de la primera habitación de juego, amueblada. Con el tiempo la cinemática cambió al igual que la primera sala, pero se terminaron casi simultáneamente. En la cinemática se buscaba presentar la historia y a los personajes, y esto dio paso a crear al jugador y todo su movimiento y colisión.

Una vez asentamos la base del juego, con una primera sala y una cinemática introductoria fue momento de expandir, y empezamos con la mecánica de los diálogos tan importante para nuestro estilo de juego y se comenzó la creación de la cinemática final. Antes de acabar con estos dos elementos, se comenzó la mazmorra debajo de la habitación 510. La cinemática final terminó su creación, y se comenzó con el puzzle Sokoban (empujar la cama en la primera sala). El sokoban acabó al igual que los diálogos, y el primer pasillo. Una vez con los escenarios básicos y funcionalidad definidos y acabados creamos más pruebas: el laberinto de colisiones, la prueba de colores y la prueba de las puertas infinitas.

Para finalizar, añadimos más diálogos por el juego, y una nueva sala “pre laberinto” para terminar de conectar con la prueba.

---

## Problemas detectados y posibles causas

### No saber Phaser

El primer gran problema al que se tuvo que enfrentar el equipo es la falta de experiencia y de conocimientos acerca de Phaser, lo que ocasionó un retraso en el avance del proyecto.

### Tiempo limitado

El proyecto tiene un tiempo limitado que obliga a replantear la estructura y desarrollo del mismo. Además del agobio que esto puede generar.

## Otras asignaturas

A los problemas anteriores se le suma la existencia de otras asignaturas y sus prácticas correspondientes que nos limitan aún más el tiempo disponible para el desarrollo.

## Caída de phaser durante una semana (buscar otras)

Phaser sufrió una caída a nivel global durante una semana que impidió la búsqueda de información en su página. Además esto coincidió en la última semana (cuando más pensamos avanzar el proyecto)

## Poca información sobre plugins

Resulta complicado encontrar información sobre plugins por lo que se dificulta el proceso de integrarlo en el proyecto.

## Asignación de roles

Sin especialización surgieron dificultades para coordinarnos como equipo y desarrollar tareas complejas.

## Falta de entendimiento de game design, comunicación, gdd

El proyecto sufrió retrasos debido a errores de comprensión de ciertos documentos como el gdd y esto se vio agravado por la falta de comunicación interna del equipo

---

# Posibles acciones

## No saber Phaser

En cuanto a las acciones para paliar este problema, hemos pensado en participar en algún curso de enseñanza Phaser 3 de forma grupal y compartida.

## Tiempo limitado

El tiempo no es algo que podamos solucionar, sin embargo, en futuros hitos: podemos ajustar en mejor medida (realista) las mecánicas que podemos o no elaborar con nuestros conocimientos, independientemente de los objetivos.

## Otras asignaturas

Al problema anterior se le suma que al limitado tiempo, tenemos obstáculos que requieren más de nuestro tiempo, la única solución para esto es una mejor organización por parte del equipo y colocación de reuniones añadiendo el calendario académico como variable.

## Caída de phaser durante una semana

Para evitar este problema podríamos descargar los documentos pertinentes que vayamos a necesitar durante el desarrollo o buscar páginas que almacenen su información.

## Poca información sobre plugins

La solución a este problema se reduce a estimar de forma más “pesada” aquellas tareas que involucren plugin, con tal de conseguir una planificación más realista.

## Asignación de roles

Para solucionar este problema, aunque todos queramos tocar todos los puntos de la asignatura, podríamos pensar en roles suaves.

## Falta de entendimiento de game design, comunicación, gdd

Hemos pensado en que futuras iteraciones podríamos añadir una daily más.

---

# Acciones elegidas y su prioridad

A continuación hemos elegido unas cuantas acciones que estarían bien implementar en futuras interacciones. Además., hemos usado una escala de 5 puntos para priorizarlas.

### No saber Phaser 5/5

Ver cursos de aprendizaje y sesiones de aprendizaje grupal entre todos los miembros del equipo.

### Otras asignaturas 4/5

Mejor organización del tiempo individual tanto para este proyecto como para las demás asignaturas de manera que se pueda realizar una gestión más eficiente del tiempo.

### Tiempo limitado 3/5

Mejor estimación de las tareas y mejor organización del equipo

---

## Conclusión

Después de analizar nuestro proyecto, su proceso y resultado final, pasando por los problemas que hemos tenido y las cosas que hemos hecho bien, es evidente que la falta de experiencia (tanto de game design, como de uso de Phaser 3) es la principal responsable de los problemas que nos hemos encontrado durante el trabajo. Pasamos por muchos desafíos y gracias a la adaptabilidad del equipo hemos superado casi todos los objetivos que nos planteamos, sin embargo, con la mejora continúa cambiaríamos cosas, tanto de nuestro equipo como con la forma de llevar a cabo el proyecto.