

Proba tècnica

David Pérez

Selecció d'idiomes

He implementat un selector d'idioma dins de l'escript Manager.cs el qual permet canviar l'idioma en el que es desenvolupa el joc. Hi ha un enum "Idioma" amb un menú desplegable a l'editor que permet seleccionar català o castellà i canvia automàticament els noms que apareixen durant el joc i els cartells d'encerts i errades.

Ús de ScriptableObject

He decidit guardar els noms dels números dins d'un scriptableObject per 2 motius principals:

- El primer es la claredat en el codi. Tenir aquestes dades en un asset diferent, que no "molesta" a l'editor de l'script, que es pot referenciar des de diversos scripts i escenes diferents i que es pot modificar en qualsevol moment crec que ajuda a augmentar la claredat del projecte.
A més, si es vol automatitzar el procés d'aconseguir els noms o es molt fàcil crear un script que generi aquests assets a partir de arxius de text o xml, evitant així tenir que fer el parse d'aquests arxius dins del script de manager o en runtime.
- El segon, es que es poden modificar molt fàcilment per guardar diferents tipus d'informació. Ja que els podem referenciar des de varios scripts sense "cost" addicional, podem guardar altres textos en els diferents idiomes per modificar els de la escena en funció de quin haguem escollit.

Ús de coroutines per les animacions

He implementat les animacions d'entrada i sortida utilitzant les coroutines de Unity. Ja que es un joc molt simple, com ha molt poden haver-hi 3 coroutines actives al mateix temps, pel que el cost es mínim i permeten mantenir el codi molt mes organitzat y llegible. A més, com les animacions son molt simples (fade in, fade out), utilitzar coroutines i fer-les per codi requereix molt menys set up que no pas fer ús del sistema de animació de Unity.

De totes maneres, si es volgués substituir les animacions per unes altre més complexes fetes amb Animations seria molt fàcil, només havent de substituir els mètodes

“StartCoroutine” per l’inici de les animacions y assegurant-se que les animacions activen els triggers booleans adequats utilitzant Animation Events.