# Shinny - Tribble

Hito 2

* Cambio de nombre: Dani.

* Nuestro juego: PABLO

Para comenzar, haremos una pasada por todas las ideas importantes de nuestro juego para recordar un poco su esencia: TRIVALS es un juego de estrategia de dos jugadores, los cuales se enfrentan en un tablero con el objetivo de destruir la base enemiga. Los jugadores contarán con tropas para atacar, y estructuras defensivas que podrán colocar en distintas casillas del tablero estratégicamente para impedir avanzar al enemigo. Lo más importante para conseguir un ataque o defensa sólidos, es recolectar el máximo número de recursos posibles, los cuales se pueden extraer de casillas especiales donde hay montañas o bosques.

En resumidas cuentas, es un juego de ataques y defensas en el cual los jugadores lucharán por el dominio de las casillas de recursos y tratarán de llegar a la base enemiga para atacarla.

* Objetivos fijados en el primer hito:PABLO

Al comienzo del desarrollo, nos preocupamos mucho por fijar unas normas de juego sólidas y balancear lo máximo las estadísticas de los personajes y estructuras del juego. Conseguimos detectar muchos fallos con un tablero y fichas que usamos para recrear el juego y creemos que a pesar de que seguro sigue habiendo fallos, partimos de una base jugable. Para este hito 2 nos fijamos hacer todas las mecánicas necesarias para al menos tener un tablero, enemigos y defensas que atacan y se destruyen. También pensamos en que igual deberíamos empezar a orientar nuestro código a lo que será un juego online, pero de momento no hemos hecho mucho caso a ese aspecto, algo que habrá que cambiar para el próximo hito.

* Lo que hemos conseguido desde el primer hito:DANI

Todos los objetivos que nos propusimos en el primer hito los hemos cumplido, o al menos no hemos descubierto ningún bug con esas mecánicas: Tenemos un tablero en el que al principio de la partida se generan casillas de recursos aleatoriamente (el mismo número de montañas y bosques para ambos jugadores) ; Tenemos completamente implementado a los trabajadores, que son unidades que el jugador puede dirigir a distintos puntos del tablero para que construyan estructuras y cuarteles ; Y tenemos las tres tropas y tres estructuras también implementadas, con un pequeño sistema de pasar rondas que hacemos manualmente desde el ordenador. Además de esto, también hicimos otras cosas de menos peso como barras de vida para los atacantes o una pequeña interfaz para los trabajadores cuando los seleccionas, desde la que puedes elegir construir un tipo de edificio o defensa, una mina o aserradero o simplemente desplazarlo a un lugar.

* Planteamiento del juego para el hito 3:PABLO

Para el siguiente y último hito debemos juntar todas las mecánicas que hemos desarrollado y juntarlas para hacer que el juego funcione correctamente, aunque la dificultad máxima va a ser volcar el código a un juego online, tendremos que dedicarle mucho tiempo a ese aspecto porque es decisivo para tener una versión lo más mínima jugable. A grandes rasgos deberíamos hacer la funcionalidad de los cuarteles para el reclutamiento de tropas, la obtención de recursos y una interfaz para verlos, y un modo de spawn cuando quieras invocar trabajadores.