



Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas

Granny's Bloodbath Presentación final

Manuel De la Calle
Jose Marente
David Saltares

Julio de 2010



Índice de contenidos

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas

- 1 Cambios
- 2 Documentación
- 3 Créditos
- 4 Forja
- 5 Visibilidad
- 6 Demostración
- 7 Arte
- 8 Ampliación
- 9 Dificultades
- 10 Estadísticas
- 11 Preguntas

- 1 Cambios
- 2 Documentación
- 3 Créditos
- 4 Forja
- 5 Visibilidad
- 6 Demostración
- 7 Arte
- 8 Ampliación
- 9 Dificultades
- 10 Estadísticas
- 11 Preguntas



¿Qué ha cambiado desde la última vez?

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Desde la última presentación ha llovido bastante...

Cambios

- Nuevos enemigos
- Niveles que completan la historia
- Arte para escenas nuevas
- Intento de crear una versión Mac
- Port para PSP (beta)

- 1 Cambios
- 2 Documentación**
- 3 Créditos
- 4 Forja
- 5 Visibilidad
- 6 Demostración
- 7 Arte
- 8 Ampliación
- 9 Dificultades
- 10 Estadísticas
- 11 Preguntas



Manual de usuario

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Se ha creado un completo manual de usuario que cubre:

Manual de usuario

- Instalación en Windows y GNU/Linux
- Controles
- Personajes
- Historia
- Soporte y contacto
- Créditos (mencionando a autores externos)



Documentación con Doxygen

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Se ha completado la documentación en Doxygen con el nuevo código

Doxygen

- Documentación de todos los métodos
- Ejemplos de uso
- Diagramas de colaboración
- Accesible desde <http://grannybloodbath.forja.rediris.es/>



Portar juegos en C++ con SDL de PC a PSP

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Contenido del tutorial

- Instalación del SDK en sistemas Debian
- Makefile
- Callbacks de salida al Firmware
- Particularidades de la pantalla
- Leer la entrada utilizando el SDK

- 1 Cambios
- 2 Documentación
- 3 Créditos**
- 4 Forja
- 5 Visibilidad
- 6 Demostración
- 7 Arte
- 8 Ampliación
- 9 Dificultades
- 10 Estadísticas
- 11 Preguntas



Reparto final de tareas

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas

Veamos desde Planner, cómo ha quedado el reparto de tareas

- 1 Cambios
- 2 Documentación
- 3 Créditos
- 4 Forja**
- 5 Visibilidad
- 6 Demostración
- 7 Arte
- 8 Ampliación
- 9 Dificultades
- 10 Estadísticas
- 11 Preguntas



El trabajo en RedIris

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Trabajo en la forja

- Publicación de ficheros (releases, manuales...)
- Bug-Tracking
- Listas de correo
- Noticia de lanzamiento

Atención

- Actividad entre el 80 % y el 100 %
- Más de 130 descargas
- 265 commits

- 1 Cambios
- 2 Documentación
- 3 Créditos
- 4 Forja
- 5 Visibilidad**
- 6 Demostración
- 7 Arte
- 8 Ampliación
- 9 Dificultades
- 10 Estadísticas
- 11 Preguntas



El blog

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Cifras

- Más de 1300 visitas
- 41 artículos
- De los blogs de Wordpress más activos en SDL (junto con Space Penguin)



Tuenti

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Si hay cientos de páginas sin sentido, ¿por qué Granny's Bloodbath no iba a tener la suya?

Datos

- 130 seguidores
- Varios accesos al blog
- Comentarios
- Descargas

- 1 Cambios
- 2 Documentación
- 3 Créditos
- 4 Forja
- 5 Visibilidad
- 6 Demostración**
- 7 Arte
- 8 Ampliación
- 9 Dificultades
- 10 Estadísticas
- 11 Preguntas



Granny's Bloodbath en funcionamiento

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Veamos realmente en qué ha quedado todo esto

- 1 Cambios
- 2 Documentación
- 3 Créditos
- 4 Forja
- 5 Visibilidad
- 6 Demostración
- 7 Arte**
- 8 Ampliación
- 9 Dificultades
- 10 Estadísticas
- 11 Preguntas



Grafismo

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Todo el grafismo ha sido de elaboración propia

Datos

- 12 Sprites
- 7 Fondos de escena (historia, menús...)
- 2 Tilesets
- Elementos del HUD



Sonido

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

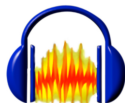
Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Elaboración propia

- Narrador
- Sonidos de zombies

Recursos externos

- Abuela (Ainhoa Martínez Góngora)
- Otros efectos (bancos de sonidos libres)
- BSO (Fremito y Ozzed en Jamendo)

- 1 Cambios
- 2 Documentación
- 3 Créditos
- 4 Forja
- 5 Visibilidad
- 6 Demostración
- 7 Arte
- 8 Ampliación**
- 9 Dificultades
- 10 Estadísticas
- 11 Preguntas



Posibilidades

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

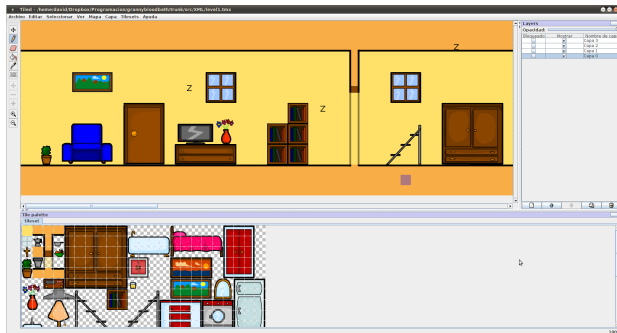
Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



¿Futuro?

- Crear un nivel desde 0 o con la plantilla
- Escenas de historia sin tocar código
- Enemigos nuevos creando una clase correspondiente

- 1 Cambios
- 2 Documentación
- 3 Créditos
- 4 Forja
- 5 Visibilidad
- 6 Demostración
- 7 Arte
- 8 Ampliación
- 9 Dificultades**
- 10 Estadísticas
- 11 Preguntas



Motor de colisiones

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

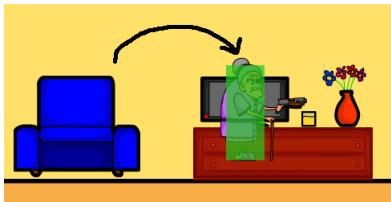
Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



De lo más complicado en un juego de plataformas

Las pegas

- Querer hacerlo demasiado preciso, es mejor el engaño
- Imposible controlar el uso que se haga del editor

A pesar de todo

- Responde correctamente
- Es bastante flexible



Manejo de escenas

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares



Los problemas

- Querer que se ampliara con libertad y facilidad
- Totalmente externo al código fuente
- Manejo responsable de la memoria

La solución

- SceneMngr (tratamiento uniforme para los tipos de escenas)
- Memoria dinámica (sólo los elementos necesarios)
- Ficheros XML

Cambios
Documentación
Créditos
Forja
Visibilidad
Demostración
Arte
Ampliación
Dificultades
Estadísticas
Preguntas



Enemigos

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Los problemas

- Querer zombies tontos hasta cierto punto
- Buscar presentar un reto al jugador

La solución

- Los zombies pueden acceder a su entorno (colisiones, otros actores)
- Creación de enemigos para presentar retos jugables



Port a PSP

Granny's
Bloodbath
Presentación
final



Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios
Documentación
Créditos
Forja
Visibilidad
Demostración
Arte
Ampliación
Dificultades
Estadísticas
Preguntas

Los problemas

- SDL soportada al 90 %
- Escasez de documentación
- Librerías no oficiales
- Memoria y procesador limitados

La solución

- Creación de documentación :D
- Uso transparente del SDK en ocasiones
- Estamos trabajando en ello :(...



Versión para Mac

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



Los problemas

- Mucha dificultad para compilar SDL desde 0
- Prácticamente nada de documentación
- Casi obligación de usar XCode (IDE)

Sería genial que alguien lo consiguiera y lo documentara

- 1 Cambios
- 2 Documentación
- 3 Créditos
- 4 Forja
- 5 Visibilidad
- 6 Demostración
- 7 Arte
- 8 Ampliación
- 9 Dificultades
- 10 Estadísticas**
- 11 Preguntas



Gource + StatSVN

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas

Un vistazo rápido a los informes de Gource y StatSVN

Sí, nos ha gustado mucho Gource :D

- 1 Cambios
- 2 Documentación
- 3 Créditos
- 4 Forja
- 5 Visibilidad
- 6 Demostración
- 7 Arte
- 8 Ampliación
- 9 Dificultades
- 10 Estadísticas
- 11 Preguntas**



¿Alguna pregunta?

Granny's
Bloodbath
Presentación
final

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Cambios

Documentación

Créditos

Forja

Visibilidad

Demostración

Arte

Ampliación

Dificultades

Estadísticas

Preguntas



¡Muchas gracias!

¿Alguna pregunta?