

Plan de Acción



Slasherman

Blade Combat Game

Hecho por:
Fernando Gutiérrez
Arévalo
2828960

Ultimo update:
03/09/20

Tabla de Contenido

<u>RESULTADO DE PRUEBAS</u>	<u>3</u>
<u>PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES (GANTT)</u>	<u>4</u>
<u>PLAN DE ACCIÓN</u>	<u>5</u>

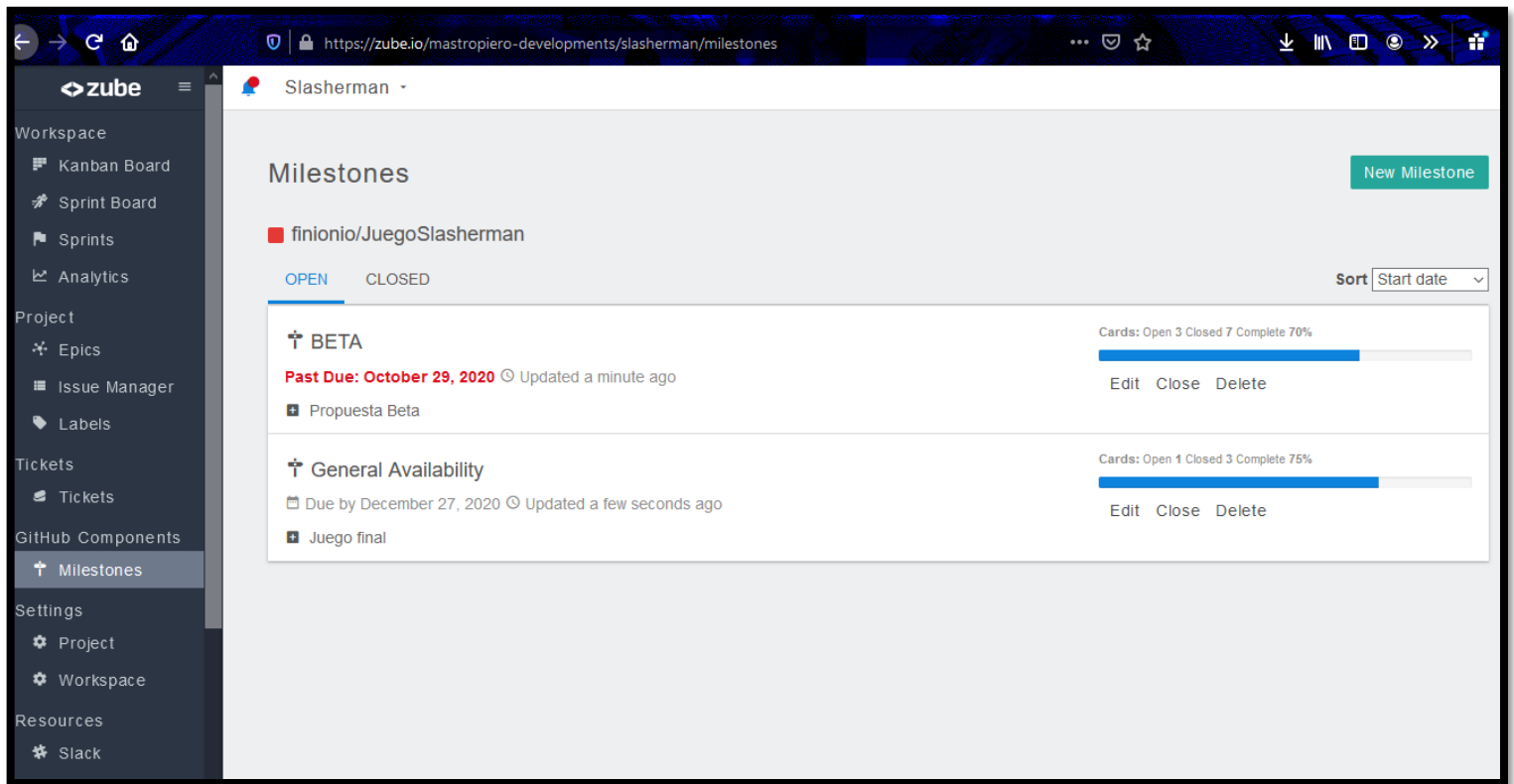
Pruebas por tercero

Le mostré el juego a mi novia, a un amigo, y a mi hermano. Si bien, a primera instancia mostraron notorias reacciones positivas, exclamaron que el arte apesar de ser simple, es muy bonito. Ellos pudieron jugar en otro escenario demo que aun no anexo por la cantidad de bugs que tiene. Comprobaron las mecánicas los saltos; el salto hacia un desnivel; las animaciones de ataque, y las de recibir daño; la animación de muerte del personaje y de los enemigos. Aun cuanod las respuestas son positivas, siempre surge la constante necesidad de querer adaptar más “features” al juego, en base a toda nuestra experiencia gamer que hemos ponderado toda nuestra vida como “gamer”. Obviamente, me comentaron la cuestión de cubrirse de los ataques, animaciones para agarrarse de los bordes de las plataformas, sugerencia de enemigos, historia, música, escenarios, etc. ¡Cómo me gustaría poder realizar todos esos cambios y promover los míos! Sin embargo, es una tarea muy difícil que tan solo 3 simples líneas de código funcionen en base a nuestras expectativas de lo que significa un buen juego. Seguimos aprendiendo con la finalidad de poder consolidar estas tecnicas de programación, con la imaginación.

Programación de Actividades (Gantt)

Programación de actividades				
Tareas	Encargado	Inicia	Fin	% Completado
Development Phase				
Design	Fernando Gutierrez	01/10/2020	31/10/2020	75
Storyline	Fernando Gutierrez	01/10/2020	31/10/2020	50
Level Mechanics	Fernando Gutierrez	01/10/2020	15/11/2020	60
Art	Fernando G	01/10/2020	-	40
Level 1	Fernando Gutierrez	01/10/2020	10/11/2020	10
Special FX	Fernando Gutierrez	20/10/2020	20/11/2020	10
UI	Fernando Gutierrez	20/10/2020	22/11/2020	5
Engineering	Fernando Gutierrez	01/10/2020	25/11/2020	85
Prototypes	Fernando Gutierrez	01/11/2020	15/11/2020	90
Audio	Fernando Gutierrez	15/10/2020	30/11/2020	30
Sound Design	Fernando Gutierrez	15/10/2020	30/11/2020	30
Testing Phase				
Test Plan	Ana Rivera	01/11/2020	01/12/2020	0
Beta Testing	Ernesto Arévalo	20/11/2020	01/12/2020	0
Deploying Phase				
"Go Live" Plans	Fernando Gutierrez	01/12/2020	01/01/2021	0

Plan de Acción



El Proyecto va alcanzando un nivel de compleción que requiere mayor organización, es por ello, que empezaré a adaptar herramientas de gestión con vinculación a repositorios de Git, Zube, es una gran herramienta de tipo dashboard, y sirve para dar autogestión tomando en cuenta los pendientes e hitos definidos en la planeación de proyectos. Limité el ejecutable del juego para que solo sea un escenario de testing, sin embargo, cuento con dos niveles escenario completos: y un jefe final. Aún faltan mecánicas por agregar, inteligencia para los enemigos, status ailments y el efecto que provocan en el jugador, o en los enemigos. Se seguirá trabajando en los efectos y las animaciones, puesto que se deben activar dichas animaciones, con sonidos conceptuales que brinden más atmosfera al juego. Se necesita la compleción y anexo de la musica de fondo de los escenarios; también se requiere una fina calibración y activación de estos eventos sonoros, conforme se progrese en el juego, aun contamos con un mes para finalizar dichas tareas.

Basicamente, las conclusiones de las pruebas por partes de terceros indican la anexión superlative de nuevas mecanicas, en cuestión de bugs, ya no se presentan problemas que entorpezcan, o beneficien al juego. Claro está, hay que continuar con el Kanban en conjunto con la guía del dashboard para completar nuestros objetivos antes de pensar en las sugerencias (muy buenas) propuestas por los testers del Beta. Si bien, nada de esto es una tarea fácil, contamos con suficiente tiempo para entregar un juego entrenido y de calidad.