Documento de planificación

District Dance Battle – FreeStylers Studio

### Metodología utilizada

Para planificar el trabajo de todos estos cuatro meses de trabajo en este proyecto (desde enero hasta mayo), optamos por utilizar la metodología ágil de producción que más conocemos: Scrum, haciendo uso de algunos de sus principios, así como también de ideas propias. También nos apoyamos en una herramienta de planificación que también conocíamos y nos parecía más sencilla de utilizar, que fue en este caso Pivotal Tracker.

En lo que respecta a la metodología en sí, hemos de decir que al menos, hay un aspecto que hemos conseguido seguir a rajatabla todos los días de trabajo: el Stand-Up Scrum, o como a nosotros nos gusta llamarlo, el Out Scrum, pues estas pequeñas reuniones tenían lugar fuera de clase, en el exterior de la Facultad. Cada día de trabajo, dedicábamos cinco o diez minutos a decidir y discutir qué tareas íbamos a trabajar ese día, qué habíamos hecho el día (o la semana) anterior, y si hubiera que concretar alguna funcionalidad o aspecto del juego, estas pequeñas charlas eran el lugar y el momento adecuado, así como discutir sobre nuevas implementaciones, comentar mejoras, etc…

Sin embargo, el uso de Pivotal Tracker no ha del todo efectivo. Sí, redactamos una serie de tareas a realizar a lo largo de todo el proyecto, e incluso en esos días, asignamos dichas tareas a las personas correspondientes, pero las estimaciones por puntos las concretamos un poco al azar, y realmente no configuramos demasiado la cantidad de puntos objetivos para cada sprint. Finalmente, optamos por dar prioridad total a las conclusiones de cada Out Scrum (apuntándolas algún miembro del grupo si fueran muy extensas) y haciendo de la comunicación en persona nuestra herramienta de planificación.

Por otro lado, de cara a la comunicación fuera del aula, además del grupo de Whatsapp correspondiente al proyecto, hemos utilizado Discord, de forma que podíamos tener en un mismo lugar, pero separando en canales diferentes todos los contenidos, ideas, archivos y comentarios que fueran surgiendo durante el fin de semana (ya que el resto de días solíamos hacer Out Scrum al finalizar las clases), o bien para reuniones urgentes gracias a los canales de voz.

Respecto a otras herramientas, hemos utilizado GitHub como sistema de control de versiones, así como numerosas ramas para cada funcionalidad que requería de más de un par de clases para facilitar su desarrollo (de forma que no había que pasar por cambios de otros compañeros que pudieran afectar directa o indirectamente a la tarea), con los consecuentes Merges y Reverts que han tenido lugar, aunque este tipo de situaciones han quedado más bien en anécdota y únicamente se han dado un par de veces, durante los primeros compases del desarrollo.

### Objetivos e hitos

En estos cuatro meses de desarrollo, hemos tenido un total de tres hitos y medio. Tres hitos oficiales, y aunque no menos importante (de hecho, diría que uno de los más importante), el Guerrilla Game Festival, en el que ignoramos toda la parte de presentaciones técnicas y entramos de lleno en el gameplay y la exposición a un posible público.

Para el primer hito, nuestro objetivo principal era tener un nivel jugable, lo que implica tener la mecánica principal, es decir, el sistema de notas cayendo a ritmo, completamente funcional. Para nuestra propia sorpresa, conseguimos tener este primer nivel para incluso mucho antes del hito, lo que en general facilitó increíblemente el trabajo a partir de ese punto, gracias a disponer de una base a ampliar.

Para el segundo hito, nos centramos más en el contenido, con 3 canciones (niveles) diferentes como objetivo, sumando Reggeaton y Hip-Hop a Vaporwave, además de añadir el modo multijugador local, una característica que desde el principio marcamos como necesaria, y que tras ciertos quebraderos de cabeza, conseguimos implementar con éxito sin demasiados problemas. Sin embargo, descubrimos a posteriori problemas con aspectos básicos como la sincronización de las notas con la música, que nos complicaría los objetivos para el hito siguiente, especialmente por no saber detectar rápido el problema.

De cara al Guerrilla, y aun con el problema mencionado en el párrafo anterior, conseguimos nuestro objetivo, que era sumar 5 niveles extra (con canciones comerciales, con memes asociados, a pesar de saber que de cara al desarrollo final iban a tener que ser retiradas), facilitado en gran parte por el hecho de no tener que dedicar tiempo a las canciones, y únicamente era necesario invertir tiempo en crear y probar cada nivel hasta lograr un resultado satisfactorio. Además, pusimos en marcha la cuenta de Twitter del estudio y planeamos un concurso de cara al evento, en el que todo salió mejor de lo esperado, a pesar de problemas de logísticos y de pilas para algunos mandos, pero podemos decir que una vez montado el puesto, no llegó a estar vacío en ningún momento, con un gran éxito del concurso (que retaba a los jugadores a conseguir la mejor puntuación en Megalovania, con una camiseta del estudio de premio), y con recibimiento de feedback muy variado y útil, tanto positivo como negativo, pero la impresión general fue muy buena. El mejor ejemplo fue un jugador que, a pesar de indicar que no le gustaba el juego por el mencionado problema de desincronización, jugó más de 10 partidas seguidas, lo cual es algo que valoramos muy positivamente.

De cara al hito final, además de conseguir añadir los dos niveles que faltaban (Rock y Electrónica), conseguimos descubrir la causa de la desincronización (BPM no exacto en las canciones comerciales, así como en la de Vaporwave, un remix) y poder centrarnos en añadir contenidos, pulir detalles (especialmente a nivel de menús y opciones, como el guardado y cargado de partida, almacenamiento de mejores puntuaciones, entre otros aspectos) y resolver otros problemas, como no haber atendido a la basura en memoria el resto del desarrollo, comentar código, etc… En la misma línea, quisimos preparar una presentación totalmente alejada del tono técnico tanto para el Hito 3 como tal, como para los Pitch junto al resto de cursos, que resultó en un espectáculo bastante improvisados (si tenemos en cuenta los ensayos realizados) pero con un resultado bastante satisfactorio.

### Mecánicas y aspectos desechados

Como en la mayoría de proyectos planeados por toda la humanidad, nuestra idea final no fue exactamente igual a la idea original, pues hubo varias funcionalidades que en algún momento del comienzo que, a lo largo del desarrollo, vimos que, por motivos de tiempo, dificultad, o simplemente cambio en el planteamiento del diseño, no pudimos completar y acabamos echando por la borda.

Una de las mecánicas que teníamos pensada implementar además de la principal, era la aparición en cierto punto de cada nivel de un minijuego, que cambiaba dependiendo del nivel en el que se encontrase el jugador. Hicimos dos de ellos, para los primeros dos niveles, pero al ver que era un sobreesfuerzo que al final no quedaba tan bien con la idea del juego, decidimos quitarlos y centrarnos más en otros aspectos.

De igual manera, y aunque es una funcionalidad que sí se ha implementado, el concepto de “nivel difícil” ha variado a lo largo del proyecto, en los que la estructura de los niveles se mantiene respecto a los niveles normales (las notas son idénticas) con una mayor velocidad para aumentar la dificultad.