

# Informe Técnico

## WOW fights



**Autores:** Guillem Albo  
Martí Llorach  
Carlos Muñoz

# Índice

<i>Resumen del proyecto</i>	<b>2</b>
<i>Tecnologías aplicadas</i>	<b>3</b>
<i>Incidencias y Resoluciones</i>	<b>4</b>
<i>Propuestas de mejora</i>	<b>8</b>
<i>Valoración personal del proyecto</i>	<b>8</b>

# Resumen del proyecto

Este documento mostrará qué tipo de tecnologías se han utilizado durante la elaboración del proyecto, los errores que nos hemos encontrado por el camino y cómo los hemos solucionado, indicamos futuros cambios/mejoras que se podrían realizar al proyecto y la opinión que tenemos del mismo.

El trabajo consiste en realizar un videojuego, denominado WOW Fights, el cual está programado en lenguaje Java.

Por lo que respecta al juego, es simple, el usuario que ejecute nuestro programa deberá elegir un personaje y un arma. Una vez seleccionadas, se dispone a jugar introduciendo su nickname al pulsar el botón de play. La siguiente pantalla que veremos será como el guerrero elegido por el jugador se enfrenta a un enemigo aleatorio. En el transcurso de la batalla se podrá observar cómo los personajes esquivan, atacan, reciben un golpe, mueren esto son ejemplos de alguna de las animaciones que hemos grabado para nuestros personajes.

Una vez finalice el combate se mostrará un nuevo panel, donde se muestra el nombre del ganador y los protagonistas celebran o maldicen el resultado. En este momento se le preguntará al usuario si decide seguir jugando o desea retirarse. Si su elección ha sido seguir combatiendo se le regenera la vida y enfrentará a un nuevo enemigo elegido aleatoriamente. En caso de que se retire se almacenarán los datos de la partida en la BBDD donde se encuentra toda la información de los personajes y las armas, además de controlar el registro de jugadores y partidas

Para poder tener a los personajes almacenados en nuestro programa hemos programado una clase contenedora de métodos, los cuales se conectan a la base de datos y nos permite, tanto descargarnos toda la información necesaria, como actualizar e insertar nueva información.

A fin de poder compartir el trabajo realizado entre los compañeros del grupo, hemos creado un Github, donde cada persona tiene una rama para trabajar y al acabar su trabajo lo sube a la rama “preproducción” donde se revisa y se controlan errores para poder realizar un commit a la rama main.

Con las realeses hechas en el Github podremos jugar a nuestra creación y realizar un manual para poder ayudar a nuestros los jugadores más inexpertos.

# Tecnologies aplicadas

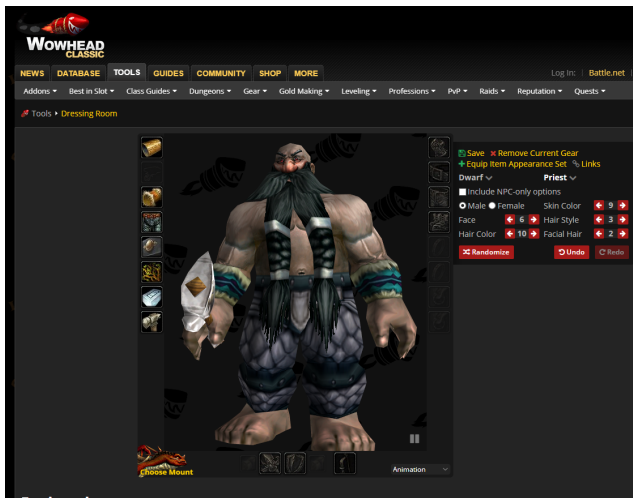
- M01 Sistemes informàtics:
  - [Google Docs](#)
  - [Google Presentations](#)
- M02 Bases de dades:
  - [MySQL Workbench](#)
  - [IntelliJ IDEA](#)
  - Java
  - [Driver específic de mysql](#)
- M03 Programació:
  - [IntelliJ IDEA](#)
  - jl-1.0.1.jar
  - mysql-connector-java-8.0.15.jar
  - Java
  - [WOW model viewer](#)
  - [Archivos del World of Warcraft](#)
- M05 Entorns de desenvolupament :
  - [Github](#)
  - [Draw.io](#)

# Incidencias y Resoluciones

En este apartado se explicarán las incidencias producidas y resueltas durante el transcurso del proyecto:

## **Incidencia:**

Para renderizar entramos una [página web](#), donde puedes elegir animación y vestimenta de todas las posibles razas/clases del videojuego World of Warcraft.



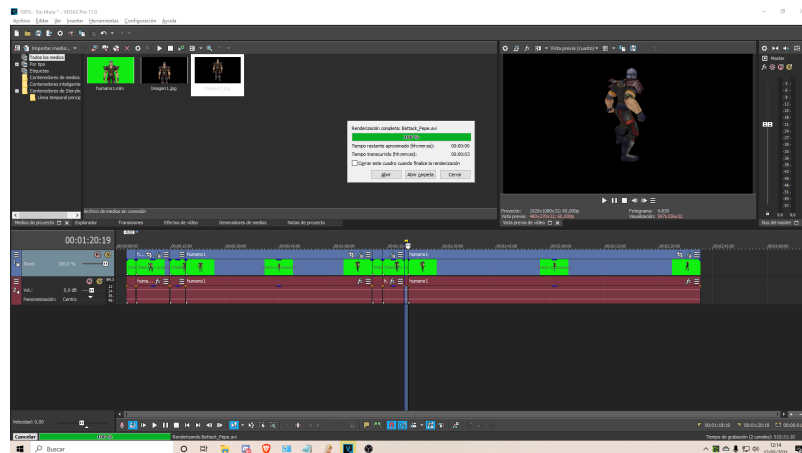
Al realizar la grabación con el programa [obs](#), nos percatamos de que el leve, pero evidente, fondo de agua nos molestaría a la hora de introducirlos en nuestro programa.

## **Resolucion:**

Para solucionarlo decidimos extraer el fondo del video, con el programa [Sony Vegas](#) y exportarlo a gif con [Adobe Photoshop](#).

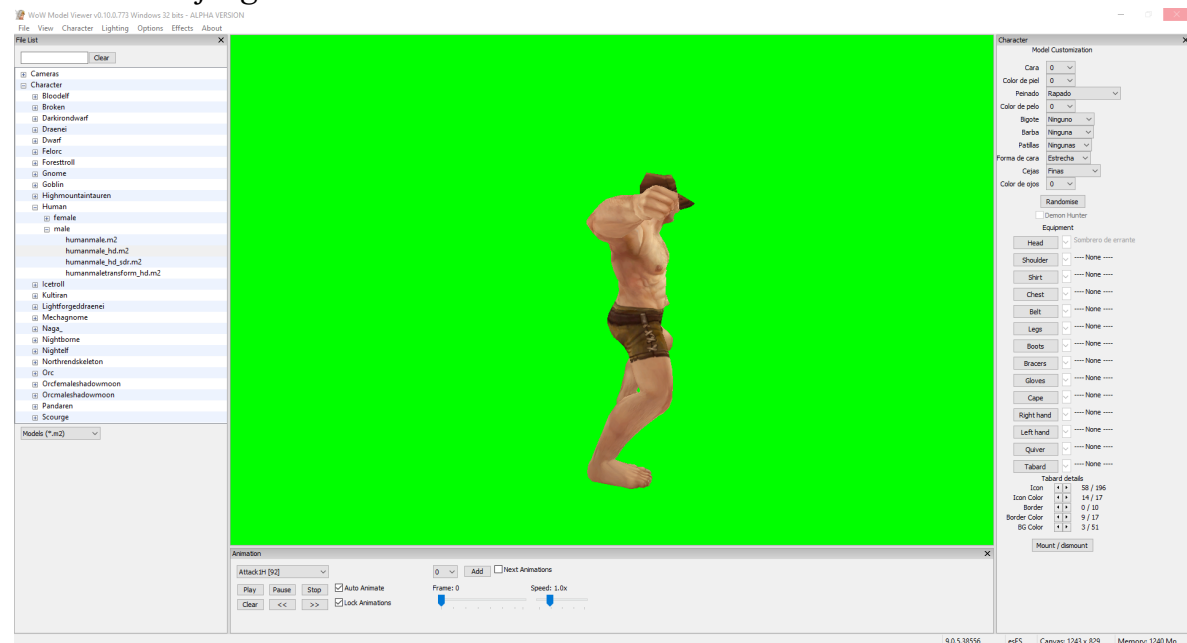
## Incidencia:

A medida que avanzábamos con la creación de los gifs, nos dimos cuenta de que era un trabajo demasiado elaborado para el tiempo que teníamos.



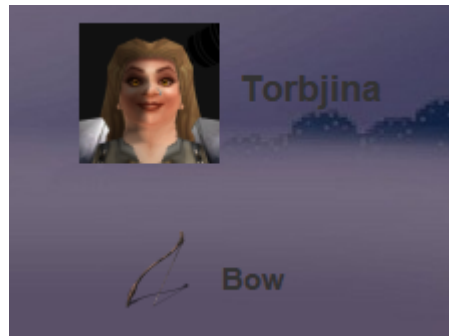
## Resolución:

Tras una ardua búsqueda por internet, encontramos [WOW model viewer](#). Con este programa podíamos renderizar los personajes directamente des de los archivos del juego World of Warcraft.



### **Incidencias:**

Al seleccionar personaje y elegir un arma única de su raza, si cambiabas de raza se hace un reset del arma y se pone predeterminado a la espada, pero no se ve reflejado.



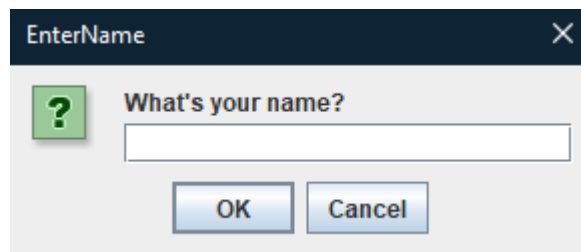
Dado que el arco es arma exclusiva de los elfos, no puede ser utilizada por ninguna otra raza.

### **Resolucion:**

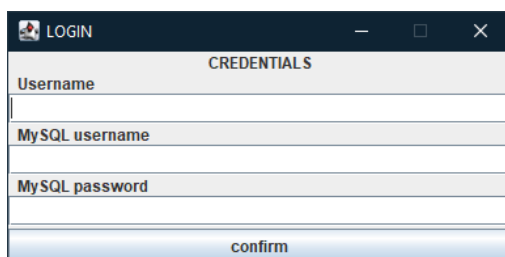
Una vez se selecciona el personaje se le redirige al panel de elección de armas, en el cual solo se mostrará las armas disponibles.

### **Incidencias:**

Al ejecutar la partida debías insertar el nombre pero el pop up predeterminado de java era el siguiente y desentonaba con la ambientación del juego.



### **Resolucion:**



Hemos creado un launcher , el cual se ejecuta al iniciar el programa y te solicita el nickname antes de abrir el videojuego.

**Incidencias:**

Al renderizar las imágenes que se muestran cuando se ha elegido con anterioridad nos encontramos con el caso de Maria, la humana, la cual al eliminar el fondo con el croma también eliminaba el casco que porta.



**Resolucion:**

Como remedio, renderizamos el personaje directamente sin casco.





## Propuestas de mejora

Un cambio interesante que se podría realizar a los combates, podría ser añadirle habilidades, objetos y energía a los personajes, cada habilidad con sus respectivos stats de ataque y al ejecutar el ataque consumiría la estamina del jugador. Para implementar-las, ya que estamos trabajando con interfaz gráfica podemos hacer que el combate deje de ser automático por parte del usuario, es decir, asignar un pequeño menú donde se podrá elegir entre las siguientes opciones:

- Atacar: sobrepondrá un panel con botones cada uno representará una de las habilidades del guerrero.
- Descansar: en esta opción no se realizará ningún ataque, sino que recuperará energía.
- Objetos: al igual que en la opción de ataque se mostrarán nuevos botones para elegir entre todos los items disponibles en su inventario (pociones de vida, pociones de recuperación de energía, armas arrojadas, etc).

Además de implementar estas últimas acciones creemos que habría que realizar balanceos del juego, dado que tiene problemas de game design, tales como si se enfrentan un elfo, con un arma que no le proporcione daño, contra cualquier enano, este último no recibirá ningún tipo de daño. El motivo es que el enano tiene 4 de defensa y el elfo 4 de fuerza. También consideramos el porcentaje de fallar un ataque es demasiado elevado

## Valoración personal del proyecto

La propuesta proporcionada por el centro, dado el tiempo limitado del que disponíamos, ha sido de una dificultad moderada, ya que pese a tener conocimientos básicos de interfaz gráfica hemos tenido que buscar recursos para adecuar nuestro HUD para que el resultado final fuera distinguible de los botones y fondos básicos que java proporciona. Por lo demás, han sido actividades las cuales dominamos con anterioridad.

En conclusión, ha sido un proyecto entretenido de realizar y en nuestro grupo estamos contentos con el resultado final.