

## **CAMBIOS REALIZADOS A LA PRÁCTICA 3 PARA LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA**

- Separación de la serialización y persistencia correctamente. Ahora la serialización ya no modifica el archivo de ninguna manera si no que únicamente devuelve la información pedida por el sistema de persistencia.
- Datos de los eventos corregidos así como el timestamp y el userID. Además todos los datos como el ID del evento se formatean a partir del timestamp.
- Creación de un archivo para cada test y no como era anteriormente que se compartía un mismo archivo.
- Comprobación de creación de los archivos en el sistema de persistencia.
- Reordenación de las carpetas de los archivos. Ahora existirá una carpeta PythonTracker que guardará los archivos relacionados con el análisis, externa a Unity, y una carpeta DataTracker donde se crearán las trazas de los tests realizados.

## **PASOS NECESARIOS PARA LA CREACIÓN DE LAS TRAZAS Y SU POSTERIOR ANÁLISIS**

- Tanto si estamos en el editor de Unity o en el ejecutable del juego tendremos que navegar por los menús clicando en “Play” y posteriormente en “Gigachad”, ya que es este al que vamos a realizar las pruebas.
- Debemos jugar este nivel hasta que lo completamos ganando la partida (si morimos simplemente reiniciamos el nivel).
- Una vez conseguido esto se nos creará una carpeta con el tipo de archivo que hayamos puesto a la hora de inicializar el Tracker.
- Tras haber realizado las trazas adecuadas, copiaremos la carpeta DataTracker y la pegaremos en la carpeta PythonTracker. Una vez hecho esto ejecutaremos el archivo Analyse para obtener las métricas.