

## Projecte 2. Pautes i criteris d'avaluació

---

Es permetrà canviar alguns d'aquests requeriments per uns altres d'equivalents, prèvia consulta al professor.

### Temàtica general

Endless Runner.

### Temàtica concreta

Caldrà indicar-la al professor. Exemples:

- Endless flyer.
- Endless driving.

### Funcionalitat base

El joc ha de ser infinit. Han d'aparèixer obstacles i pick-ups generats aleatòriament.

### Tecnologies

Motor de Unity sobre Android.

### Equips

2 o 3 persones.

### GDD

S'ha de fer un esbós de document de disseny del videojoc (2-3 pàgines). Ha de ser clar i comprensible. Es pot utilitzar com a referència d'estructura el següent: [https://en.wikipedia.org/wiki/Game\\_design\\_document](https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design_document)

### Requeriments funcionals

- Funcionalitat:
  - La funcionalitat bàsica ha de ser completa i sense errors.
  - Totes les característiques importants del joc (generació aleatòria d'obstacles i pick-ups) han de ser implementades.

- UI:
  - La UI ha de ser intuïtiva i fàcil d'usar.
  - Les dades rellevants s'han de mostrar clarament.
- Gràfics i disseny:
  - El joc ha de ser atractiu visualment i els gràfics han de ser adequats per a la temàtica escollida.
  - Les animacions i els efectes han de ser apropiades.
- Jugabilitat:
  - L'experiència de joc ha de ser divertida i engrescadora
  - Les mecàniques del joc han de ser equilibrades i no massa fàcils ni massa difícils
- Sistema de puntuació:
  - S'han de proporcionar una forma de seguiment de la puntuació del jugador.
- Proves amb usuaris
  - Durant el procés de desenvolupament s'han de fer entrevistes a usuaris per a validar que el joc dissenyat és divertit i atractiu.

## Requeriments no funcionals

- Arquitectura
  - L'estructura dels components creats en el desenvolupament (objectes de joc, assets, scripts, etc.) han de ser clara i organitzada.
- Codi net
  - El codi ha de ser net, utilitzant els mateixos criteris que el Projecte 1.
- Proves de l'aplicació
  - Cal utilitzar una bona estratègia de proves per a reduir els errors de programació.

## Seguiment

- Es mostren els progressos setmanalment.
- Ritme de creixement de l'aplicació adequat.
- Demostració, per tots els membres de l'equip, del coneixement dels detalls de la implementació.

## Documentació

Caldrà penjar al Moodle un enllaç a un Google Docs amb permís de lectura al professor (u2005092@campus.udg.edu), amb la següent informació:

- Temàtica concreta del joc
- Membres de l'equip amb foto.
- Estratègia per a compartir el codi.
- Estratègia de repartiment de la feina i de trobades per a la posada en comú.
- Esbós de GDD
- Justificació que s'han complert tots els requeriments funcionals.
- Justificació que s'han complert tots els requeriments no funcionals.
- Altres tasques que l'equip de desenvolupament pensi que son rellevants.

## Qualificació

- GDD: 10%

- Requeriments funcionals (tots tenen el mateix valor): 30%
- Requeriments no funcionals (tots tenen el mateix valor): 30%
- Seguiment: 30%

## Lliurament

Caldrà penjar al Moodle de l'assignatura:

1. El document de Google Docs amb la **documentació**, en format **PDF**.
2. **Vídeo** a on es mostri que l'aplicació compleix els **requeriments** funcionals i no funcionals.
3. Fitxer **APK**, preparat per a instal·lar en un dispositiu Android, o bé enllaç a l'aplicació penjada a Google Play.
4. Tots els fitxers del **projecte** d'Android Studio, comprimits en format **ZIP**.

Data màxima: **24/11/2023**

El professor podrà demanar explicacions per part de qualsevol membre de l'equip per a validar l'autoria i les competències adquirides durant el desenvolupament del projecte.

Qualsevol lliurament que no compleixi allò indicat en aquest document podrà no ser avaluat.