

## 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

Gestió d'una empresa.

### Temàtica concreta

Caldrà indicar-la al professor. Exemples:

- Gestió d'un casino
- Gestió d'una pizzeria

### Funcionalitat base

L'empresa del joc oferirà als clients productes o serveis. Inicialment seran molt bàsics, però amb els diners rebuts pels clients es podran adquirir més infraestructures o contractar treballadors per a oferir millors productes o serveis. El jugador haurà de decidir com millorar la seva empresa. L'objectiu del joc és obtenir el màxim benefici.

### Tecnologies

Motor de videojocs (a determinar) sobre Android.

### Equips

2 o 3 persones.

### GDD

El document de disseny del videojoc ha de ser clar i exhaustiu. 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 (oferta de productes, gestió d'infraestructures, presa de decisions per part del jugador, etc.) 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 recompenses i una forma de seguiment de la puntuació del jugador.
- Tutorials
  - Els jugadors han de rebre les instruccions de com jugar de forma integrada en el propi joc.
- 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.
- 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.