

Minutas 2023

Contenido

Contenido	1
2023-02-24 - Reunión de Seguimiento	2
2023-02-17 - Reunión de Seguimiento	3
2023-02-10 - Reunión de Seguimiento	4
2023-02-03 - Reunión de Seguimiento	6
2023-01-31 - Reunión de Trabajo (semanal)	7
2023-01-24 - Reunión de Trabajo (semanal)	8
2023-01-18 - Reunión de Trabajo (semanal)	9
2023-01-11 - Reunión de Seguimiento	10
2023-01-06 - Reunión de Trabajo (semanal)	11

2023-02-24 - Reunión de Seguimiento

Temas Tratados:

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

Juego:

- Sync del game progress con FIUBA CloudSync.
- Lógica de placement de elementos mejorada:
 - Evita que el jugador comience encerrado.
 - Spawn de la puerta sobre el piso (no toca paredes).
 - Spawn de los items dentro de los limites del nivel (no toca paredes).
- Tuneo de la cantidad de enemigos que *spawnear* por nivel.
- Tuneo de los stats de combate para que sea más jugable.
- Build para Linux.
- Bug fixes varios.

Proyecto:

- Se conversó sobre los pasos finales del trabajo:
 - Los alumnos prepararán la presentación del trabajo y reportarán su avance durante la semana próxima.
 - Se revisará dicha presentación mediante una reunión presencial el 3 de marzo.

Pasos a seguir:

- Preparar presentación del proyecto.
- Próxima reunión: 3 marzo de 2023 (presencial).

2023-02-17 - Reunión de Seguimiento

Temas Tratados:

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

Juego:

- Se mostraron los avances realizados:
 - Mid level boss (dungeon master).
 - Optimizaciones menores de gameplay.
 - Lógica completa de game progress (offline).
 - Nueva pantalla de game over.
 - Developer mode:
 - HUD que muestra opciones activas.
 - Setting para mostrar más info en la pantalla.
 - Setting para dumppear el nivel a un archivo de texto.
- Se repasaron las tarjetas pendientes en *Trello*.
- Se acordó producir un build final durante el fin de semana con la funcionalidad completa.

Proyecto:

- Se conversó sobre los pasos finales del trabajo:
 - Para la entrega formal (se realizarán una o dos reuniones presenciales, fijando como fechas tentativas el 24/2 y el 3/3. El objetivo de estas reuniones será repasar el proyecto y la presentación a dar en FIUBA).
 - Se movió la fecha de la presentación en FIUBA al lunes 6 de marzo.
- El tutor solicitó al departamento la fecha de coloquio, y avisará al equipo para que se anote al examen (6/3 17:00hs).

Pasos a seguir:

- Finalizar implementación del juego, según el alcance definido.
- Finalizar documentación del juego y del proyecto.
- Entrega formal del trabajo.
- Preparar presentación del proyecto.
- Próxima reunión: 22 a 24 de febrero de 2023.

2023-02-10 - Reunión de Seguimiento

Temas Tratados:

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

Juego:

- Se mostraron los avances realizados:
 - Nivel final con personaje Nilbud (boss).
 - Integración de FIUBA CloudSync a la aplicación:
 - Registro.
 - Recupero de contraseña.
 - Gestión de perfil (visualización, edición, cambio de clave y cierre de cuenta).
- Se recibió feedback por parte del tutor respecto al testing de la demo, entregada la semana anterior.
- Se repasaron las tarjetas pendientes en *Trello*, y se realizó un freeze de los puntos a implementar de aquí al final del trabajo.
- Se acordó seguir produciendo builds a medida que se vayan implementando las funcionalidades restantes.

Documentación:

- Se repasó la documentación disponible y se conversó sobre cómo completar los faltantes.

Proyecto:

- Se conversó sobre los pasos finales del trabajo:
 - Entrega formal (en fecha a definir).
 - Presentación del proyecto en FIUBA (una presentación de 40 minutos de duración aproximadamente).
- Se fijó con el tutor la fecha de la presentación en FIUBA, el martes 7 de marzo del 2023, para lo cual será necesario realizar las formalidades correspondientes.
- Se decidió no hacer más reuniones de trabajo formales a partir de este momento, y reunirse una vez por semana con el tutor, a fin de hacer un seguimiento más minucioso.

Pasos a seguir:

- Finalizar implementación del juego, según el alcance definido.

- Finalizar documentación del juego y del proyecto.
- Entrega formal del trabajo.
- Preparar presentación del proyecto.
- Próxima reunión: 17 de febrero de 2023.

2023-02-03 - Reunión de Seguimiento

Temas Tratados:

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

Juego:

- Se presentó al tutor la demo del juego.
- El tutor descargó y ejecutó el paquete, verificando su funcionamiento.
- Se acordó que el tutor probará el juego durante los próximos días y se agendará una nueva reunión para recibir su feedback y planificar los pasos en el proyecto.

Pasos a seguir:

- Seguir implementación del juego.
- Próxima reunion: 6 o 7 de febrero.

2023-01-31 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Juego

- Se implementó la pantalla de settings del menú principal, y el SettingsManager para su uso y persistencia.
- Se implementaron las pantallas de login, logout y chequeo de sesión con animaciones.
- Se agregaron los elementos para registro y recupero de contraseña, deshabilitados sin lógica.
- Se implementó la lógica de sesiones:
 - Login/Logout.
 - Chequeo de sesión.
 - SessionManager para su uso y persistencia.
- Se trabajó en las siguientes aspectos del *gameplay*:
 - Se agregó la animación de muerte de los personajes y enemigos.
 - Se trabajó en *refactorizar* las escenas del juego y arreglar el “game loop”.
- Se trabajó en el armado de una Demo jugable, para entregar al tutor.

Se conversó sobre los issues restantes para la demo, se priorizó qué solucionar y se planteó la estrategia a seguir para concluir el proyecto.

Próximos pasos

- Entregar DEMO del juego al Tutor.
- Finalizar la documentación técnica del juego y general de proyecto.
- Configurar tests en Web Admin.

2023-01-24 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Juego

- Se trabajó en el rediseño de UI e integración a la API de FIUBA CloudSync.
- Se implementaron el resto de las pantallas de cinemática.
- Se configuraron las propiedades del proyecto y el ícono de la aplicación.
- Se implementaron las pantallas de About y Highscores del menu principal.
- Se trabajó en las siguientes aspectos del *gamplay*:
 - Se agregó la *healthbar* para los enemigos.
 - Se *tweakeo* el diseño del HUD y de los items que se pueden recolectar.
 - Se implementó el algoritmo de spawning de enemigos e items, con dificultad adaptativa.
 - Se implementó la lógica de ataque de los enemigos cuando son visibles en pantalla.

Próximos pasos

- Finalizar la documentación técnica del juego y general de proyecto.
- Configurar tests en Web Admin.
- Generar una versión Demo del juego.

2023-01-18 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Juego

- Se trabajó en el rediseño de UI e integración a la API de FIUBA CloudSync.
- Se rediseñaron las pantallas de cinemática y se implementó la primera.
- Se trabajó en la aparición de los enemigos en el dungeon así como también en su comportamiento (que se mantengan pasivos cuando no están a la vista).
- Se terminó el desarrollo de los 4 enemigos básicos.

Próximos pasos

- Finalizar la documentación técnica del juego y general de proyecto.
- Configurar tests en Web Admin.
- Continuar con el desarrollo del juego:
 - Comprar los assets gráficos restantes (tilesets de nivel), definidos anteriormente.
 - Comenzar a migrar los assets nuevos en lugar de los viejos.
 - Definir una reunión para tratar el tema de la dificultad en el juego

2023-01-11 - Reunión de Seguimiento

Temas Tratados:

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

Documentación:

- Desarrollo de faltantes en la documentación general (Por ejemplo: Motivación, estado del arte, etc.).
- **TODO** ⇒ Remover referencias que sean de wikipedia por otras fuentes mas confiables.
- Se completó la primera parte de diseño del juego en la documentación del mismo.
- Se migraron minutas del Notion para liberar espacio.

Juego:

- Se muestra desarrollo de nuevos enemigos (todos menos los bosses).
- Textos de las cinemáticas definidos.
- Se conversa sobre los la estrategia a seguir para la finalización del proyecto.

Pasos a seguir:

- Seguir implementación del juego.
- Proxima reunion: Ultima semana de enero (semana del 23 de enero).

2023-01-06 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Juego

- Se trabajó en el rediseño de UI e integración a la API de FIUBA CloudSync.
- Se trabajó en la creación de los enemigos, sus animaciones y mecánicas.

Documentación

- Se incorporó el contenido de la propuesta a la la wiki de documentación general, describiendo la motivación del trabajo.
 - Se incorporó el contenido del game design document a la la wiki del juego, describiendo los aspectos funcionales del mismo.
 - Se migraron las minutas del año 2022 al repositorio de documentación.
 - Se re-planificaron las tareas del proyecto, en base al avance actual y el tiempo restante.
-

Próximos pasos

- Finalizar la documentación técnica del juego y general de proyecto.
- Configurar tests en Web Admin.
- Continuar con el desarrollo del juego:
 - Comprar los assets gráficos restantes (tilesets de nivel), definidos anteriormente.
 - Comenzar a migrar los assets nuevos en lugar de los viejos.