

## Arquitectura del motor

Clases desarrolladas:

- Window
- Camera
- Light
- Shader
- Geometry
  - Cube
  - Quad
  - Sphere
  - Teapot
- Texture
- Mesh
- Model
- Material
- Drawable
- FBO
  - PostProcess
  - DepthMap

Clases pendientes:

- Scene graph
- Nodes

## Postmortem review

### Aspectos positivos

- Versión jugable de Arkanoid
- Implementadas las clases Light, Material, Drawable y FBO
- Aspectos gráficos adicionales añadidos: Point Light acoplada a la bola, Post Proceso para el final del juego, cámara en perspectiva desde una posición ligeramente inferior.
- Aspectos adicionales añadidos en la jugabilidad: PowerUps, sistema de vidas

### Aspectos a mejorar y cómo conseguirlo

- Implementación de grafo de escena y nodos en clases.
  - Comprender bien cómo hacer la estructura jerárquica y qué variables y métodos debe incluir la clase
- Mejorar las texturas de los bloques y de la barra.
  - Crear propia estructura o una estructura con menos detalles, pero que mejore el aspecto.
- Aspectos adicionales a añadir:
  - Más PowerUps
  - Sistema de tiempo a contrarreloj
  - Aumento de la velocidad de la bola con el tiempo
  - Sistema de niveles
  - Textos en pantalla