

## Diari d'activitats

**Nom del projecte:** RunWithMe

**Nom de l'alumne:** Gerard Lladó Masip

Data	Temps emprat (hores)	Descripció de la tasca
04/05/17	6h	Familiarització amb el godot, primera beta.
06/04/2017	6h	Ensenyar als meus companys, primeres físiques i controls bàsics. Definir el projecte i establir què hem de fer cadascú pròximament.
04/07/17	-	
18/04/17	5h	Trobar i/o fer i posar sons, música, retocar scripts player/moneda, arreglar bugs de les físiques, posar contador de monedes a l'escenari demo.
19/04/17	4h	Crear un primer enemic amb físiques, obtenir imatges pels enemics (trobar/fer), crear un sistema de colisions per l'enemic amb poc èxit.
20/04/17	4h	Millorar el sistema de colisions, arreglar alguns bugs de moviment del primer enemic, crear un primer escenari jugable, organitzar el grup de treball i donar directrius a que farem cadascú, crear una moneda(collectible) que es desplaci (amb bugs).
21/04/17	3h	Arreglar la moneda amb moviment, crear classe Stage autoloadd (global) que porti el nombre de monedes aconseguides (i en el futur més coses), aconseguir més sprites, juntar el treball de tots en un únic projecte.
24/04/17	4h	Creació de parallax backgrounds, cerca d'imatges i redimensió, resolució de bugs en que el mirroring d'imatges del parallax no funcionava correctament i desactivava el background al arribar a l'apex dels salts. Probades varies imatges amb diferents resolucions per a veure com es solventava.
25/04/17	4h	Començar a crear el tileset Grass.xml, dissenyar un escenari, crear plataforma mòbil lateral amb varis codis diferents pel moviment per a provar com interactuen amb el jugador.
26/04/17	4h	Acabar tileset Grass.xml, crear moneda horitzontal
27/04/17	4h	Crear Stage11, crear plataforma mòbil vertical i diagonal. Jugar la Stage11 per decidir els temps de medalles (implementació futura) en 25s or, 30s plata, else bronze.
28/04/17	4h	Crear Stage16 (anava a ser 12 però ha surtit massa difícil i la farem 16), crear plataforma mòbil circular, crear objecte recollible Heart (no acabat). Or orientatiu de stage16 en 1m45s (2min plata?).
05/01/17	2h	Crear sprites varis per al tileset Grass.xml
05/03/17	4h	Juntar amb companys, crear stage12.
05/04/17	5h	Crear FireballUp, crear Stage13, cercar el sprite de Pont i afegir-lo al tileset. Afegir un temps de stop al finalitzar un recorregut en les plataformes mòbils excepte la horitzontal.
05/05/17	5h	Crear Stage14, fer troubleshooting i resoldre un bug en

		que el personatge estava tocant terra però el joc el reconeixia en el aire i no permetia tornar a saltar (succeïa al fer un salt molt just en altura per arribar a una plataforma superior).
05/08/17	7h	Juntar amb companys, canviar enemics a la majoria de stages, fer impressions de pantalla de varis escenaris per posar-les al menú de selecció de pantalla, crear Spikes, crear stage15. Cerca de bugs, trobat un error en que el personatge no queia per un espai d'una casella (64 pixels) perquè el cap era massa gran. Afegit export a les variables d'alguns scripts (monedes mòbils, plataformes mòbils, fireballUp) per a poder establir diferents espais recorreguts desde cada instanciació de l'escena. Trobar i fer background per a underground, tot i que es possible que el canviem perquè no loopeja bé.
05/09/17	6h	Obtindre imatge per a fer tilesets de Snow i Castle, fet tileset de Snow, fet rotatingFire, fet Stage21. Provar totes les stages fetes fins ara per a trobar els temps per or: 11-25s, 12-35s, 13-38s, 14-42s, 15-23s, 16-falta recomprovar, 21-28s.
05/10/17	5h	Crear stage 21, 22, script de Door, començada stage 23.
05/11/17	4h	Fet stage23, 24. Fet anàlisis funcional i no funcional.
05/12/17	5h	Fet stage 25, obtindre imatges per al tileset de Castle. Probar el joc i rectificar valors per a fer-lo més ràpid i buscar bugs.
15/05/17	6h	Fet stage 26, fet tileset i escena Castle, stage31, 32.
16/05/17	7h	Fet stage 33, 34, 35, fet stage 36, trobar temps. Hem trobat bugs en que alguns enemics es movien raro en el tile de pont del mon 3, un bug en que al fer certs salts no podies saltar després i un bug en que el personatge travessava el sostre a vegades si saltava molt junt a un sostre.
17/05/17	5h	Juntar amb Manuel i jugar tot el joc per buscar errors i bugs. Hem trobat que alguns backgrounds (landscape, snow) eren massa petits i es veien espais buits així que els hem canviat. Al juntar hem perdut totes les variables en export (s'han resetejat al valor default) així que hem decidit hardcodejar-les al script de cada nivell. Arreglar bugs del dia anterior i fer testeig. Retocar scenes que tenien problemes i una mica el codi.
18/05/17	6h	Hem acabat de perfilar el motor i una repassada grossa al joc. Grabat el vídeo dos cops ja que el primer cop després de grabar tots els nivells ens va avisar de falta de memòria i va petar el vídeo, així que el segon cop hem grabat només una part del joc.
19/05/17	4h	Acabar de perfilar el informe amb coses que faltaven i presentació, entregar-ho i centrar-nos en el powerpoint.