**Fase 1**

**Primer mapa // Carlos**

Crear un entorno inicial mínimo (poco más amplio de lo que pueda verse en la pantalla), con sprites randoms (dan igual, solo son de prueba, ya usaremos los buenos en el mapa bueno). Que contenga al personaje inicial (y la posición en la que debe de respawnear), uno o varios enemigos (y la posición en la que deben respawnear) y un entorno completo, con paredes y obstáculos, y tocar mínimamente la decoración. Todo esto tiene que ir por capas, es decir, todos los obstáculos que no se puedan atravesar, en capa de obstáculos; obstáculos que no se puedan atravesar pero que influyan al personaje en otra capa diferente (e incluso en varias según afecte al personaje) y así con todos los obstáculos, objetos y personajes.

El objetivo: Saber como se diseñan los mapas de cara a que los diseñadores gráficos sepan iniciar todo el proceso en la fase producción. Y que los programadores sepan como tratar los mapas correctamente antes de iniciar dicha fase. Además de adentrarnos en el mundillo para orientarnos en el diseño del videojuego.

**Mundo del videojuego // Fátima**

Desarrollar por escrito la historia principal en la que se va a desarrollar nuestro videojuego.

* Describir al personaje principal: sus características, ambiciones… porque es el protagonista y que pinta en la historia. Detallando (de forma secundaria) sus mecánicas y habilidades.  
  IDEM con los posibles acompañantes que tenga el protagonista, en caso de que existan; con los NPC; y con los enemigos (como mínimo tiene que haber 2 enemigos básicos y 1 jefe, aunque tampoco debemos de hacer muchos más tipos, ya que son en cierta medida innecesarios y aumentan la complejidad).
* Describir el mundo en el que se va a desarrollar y con ello dar una idea de los posibles mapas que vamos a crear.
* Desarrollar toda la trama del videojuego, con un inicio, un nudo y un desenlace. En la que se vean envueltos de forma correcta todos los personajes y entornos.
* Incorporar en la historia (personajes, mapas y trama) los Objetivos de Desarrollo Sostenibles de la ONU.

El objetivo: Tener una primera versión completa del diseño del juego. Para poder completar la fase de diseño de forma correcta y a tiempo. Y poder seguir desarrollando las siguientes fases por parte del resto del equipo de forma correcta.

Nota 1: Antes de iniciar esta tarea, contactar con el jefe de proyecto, para concertar una reunión. Se deben delimitar ciertos puntos que afecta directamente su desarrollo.

Nota 2: No hace falta enmarcar el diseño grafico del juego, aunque si delimitar. Y para nada, hay que buscar/crear los sprites.

**Coordinar Programadores fase 1// Nico**

Coordinar el desarrollo de cada una de las actividades de programación de esta fase (fase 1): Protagonista, objetos e inventario y mascotas.  
Ayudarles a desarrollar las funciones y transmitir a los otros programadores los avances. Deberá de impartir un cierto nivel de programación, para que todas las clases y funciones, tengan el mismo estilo y calidad.   
Además de asegurarse que se sieguen las buenas practicas de programación. Y que se desarrollan en tiempo y forma a lo estipulado.

Como mínimo, deberá concertar una reunión a lo largo de la fase con cada uno de los programadores para realizar las tareas ya descritas. Y que será independiente a las reuniones que concierte el jefe de proyecto.

Desarrollar el diagrama de clases de todo lo desarrollado. De la forma más adecuada y limpia posible.

**Protagonista // Nico**

Desarrollar la clase Protagonista. Esta tendrá muchísima funcionalidad y dependerán muchas otras clases de la misma. Pero por ahora solo centrarse en el correcto movimiento del personaje. En el laboratorio del día 24, hay un enlace a un codigo de ejemplo de como mover al personaje correctamente. Mirarlo y utilizarlo.  
Moverlo con las teclas A,S,D,W.

Tener en cuenta, que aunque sea el protagonista, no deja de ser un personaje más.

Obviamente hay que desarrollarla con buenas prácticas, TODO ORDENADO, SEPARADO Y DOCUMENTADO (comentar cada clase y función completamente, y dentro de cada función, comentar las líneas de codigo que se consideren necesarias).

El objetivo: Producción del videojuego. Crear la clase principal, con los métodos esenciales para poder desarrollar distintos códigos de otras clases y funcionalidades.

Nota 1: coordinarse con el resto de programadores para desarrollar las diferentes clases coherentemente.

Nota 2: Todo desde un entorno vacío, es decir, una ventana con el background y ya. Todos los sprites randoms, usar los que se quiera de la librería de Arcade Python. Cuando tengamos los buenos ya los intercambiaremos.

**Objetos e Inventario // Mario**

Desarrollar la clase objetos. Estos objetos se podrán coger por el personaje principal y se almacenarán en su inventario. Por lo que habrá que desarrollar también la clase inventario. Aunque esta de momento solo será para almacenar los objetos. Es decir, no hace falta desarrollar el tratamiento, uso y cualquier otra cosa que se pueda hacer con el inventario. Solo servirá para mostrar que hemos guardado algo (y que se vea claramente que algo hemos guardado).  
En cuanto a la clase Objetos, mencionar que se debe de ir implementando ya bien. Teniendo en cuanta que va a ver diferentes tipos de objetos, con diferentes características. Y que se deben de desarrollar al menos un par de objetos distintos, por ejemplo, las curas y la munición.

La clase Objeto debe de estar desarrollada lo más completa posible. Con la mayor cantidad de parámetros útiles posibles y la mayor cantidad de funciones útiles posibles. O dicho de otro modo, con la mayor cantidad de funcionalidad que se pueda llegar a conseguir para un objeto del juego (esto va de la mano con el trabajo de imaginación del desarrollador, contando con el equipo de Diseño y del Jefe de proyecto).  
Y obviamente con buenas prácticas, TODO ORDENADO, SEPARADO Y DOCUMENTADO (comentar cada clase y función completamente, y dentro de cada función, comentar las líneas de codigo que se consideren necesarias).

El objetivo: Producción del videojuego. Enmarcar mecánicas, para enmarcar el GDD.

Nota 1: coordinarse con el resto de programadores para desarrollar las diferentes clases coherentemente. Sobre todo con el programador jefe, que es el encargado de la clase Protagonista y los objetos e inventario, por decirlo de algún modo son del personaje protagonista.   
Usar el personaje y su movimiento (clase protagonista), pero sino está desarrollada, usar el código de ejemplo del lab, que es independiente a lo que aquí se debe desarrollar.

Nota 2: Todo desde un entorno vacío, es decir, una ventana con el background y ya. Todos los sprites randoms, usar los que se quiera de la librería de Arcade Python. Cuando tengamos los buenos ya los intercambiaremos.

**Mascotas // Daniel**

Desarrollar la clase mascotas. Esta mascota deberá de incorporar una inteligencia artificial que se encargue de seguir a nuestro Personaje Protagonista por el mapa. Que aunque suene chungo, una IA, no es más que un algoritmo (función) que según las coordenadas de nuestro protagonista y sus movimientos se mueva como corresponda.  
Esta clase tendrá más funcionalidad, pero por ahora solo hay que centrarse en este aspecto.

Obviamente hay que desarrollarla con buenas prácticas, TODO ORDENADO, SEPARADO Y DOCUMENTADO (comentar cada clase y función completamente, y dentro de cada función, comentar las líneas de codigo que se consideren necesarias).

El objetivo: Producción del videojuego. Enmarcar mecánicas, para enmarcar el GDD.

Nota 1: coordinarse con el resto de programadores para desarrollar las diferentes clases coherentemente. Sobre todo con el programador jefe, que es el encargado de la clase Protagonista y las mascotas, deben de seguir el movimiento del mismo.  
Usar el personaje y su movimiento (clase protagonista), pero sino está desarrollada, usar el código de ejemplo del lab, que es independiente a lo que aquí de debe desarrollar.

Nota 2: Todo desde un entorno vacío, es decir, una ventana con el background y ya. Todos los sprites randoms, usar los que se quiera de la librería de Arcade Python. Cuando tengamos los buenos ya los intercambiaremos.

**Testear fase 1 // Rubén**

Analizar el código desarrollado por lo programadores en las actividades de esta fase (fase 1): Protagonista, objetos e inventario y mascotas.  
Corrigiendo (comunicando cada uno de los cambios) y verificando todas estas clases y sus funciones.

Desarrollar las diferentes pruebas unitarias para validar el correcto funcionamiento de todos los métodos. En busca de que en situaciones esperadas y básicas, se ejecute correctamente. Y explorar en situaciones que se alejen un poco de lo que el usuario deba hacer o pueda hacer, en busca de comportamientos extraños del código.

El objetivo: asegurarse de que el videojuego es completo y robusto.