

Llista de tasques

| Objectius a assolir | Estat de l'objectiu |
|---|--|
| <u>Crear diverses armes</u> : aconseguir la varietat i funcionalitat d'aquestes i fer que encaixin en el conjunt del joc | Actualment totes les armes són funcionals. En tot cas, cal ajustar-ne la interfície gràfica i, possiblement, els seus atributs (mal, cadència, etc). |
| <u>Crear diversos enemics</u> : fer que cadascun assoleixi un rol diferent de la resta. Intentar fer que els enemics individuals siguin poc perillosos i que els grups suposin un repte | Tots els tipus d'enemic bàsic es troben en funcionament. Cal adaptar-ne les animacions i probablement els atributs. Cal corregir alguns errors. |
| <u>Implementar un nivell</u> : amb objectius senzills i combats entretinguts. El disseny ha d'anar més enllà del nombre d'enemics i ha d'utilitzar també la seva posició i la combinació entre els diferents tipus. | El disseny global està prou clar, però es troba a mig implementar. Caldrà modificar-ne l'aspecte un cop el funcionament sigui l'adequat. |
| <u>Crear una interfície</u> : aconseguir que aquesta sigui senzilla i coherent. Intentar minimitzar-ne els elements i fer que estigui cohesionada amb l'ambientació futurista. | La interfície actual és la del tutorial i, tot i que té molts elements importants, alguns són innecessaris i la resta han de ser modificats. |
| <u>Crear una estètica "cyber-punk"</u> . Intentar que tants elements com sigui possible reforcin aquesta (enemics, nivell, menús, HUD, sons, etc). | El menys avançat. Cal adaptar els elements del nivell un cop acabat i, sobretot, l'aspecte dels menús i de l'interfície. |

| Tasques pendents | Tasques completes |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">-Crear/adaptar elements del HUD per al nou sistema de munició (mostrar el nº de bales)-Implementar un nou nivell-Adaptar l'estètica del nivell-Eliminar els elements del HUD innecessaris i modificar-ne l'aspecte d'acord amb l'estètica del joc-Canviar l'estètica dels menús-Afegir suport a la recàrrega (efecte de sò i avís al jugador)-Corregir el funcionament de l'arma de l'enemic dur-Crear elements de recuperació de vida-Configurar elements de recuperació de munició-Afegir efectes adequats als projectils-Adaptar les animacions de l'enemic (rifle)-Adaptar les animacions de l'enemic (dur) | <ul style="list-style-type: none">-Crear els menús i la navegació per aquests-Crear sistema de munició-Acabar d'implementar la pistola-Crear una nova arma (escopeta)-Crear un nou tipus d'enemic (rifle)-Dissenyar un nivell-Crear un nou tipus d'enemic (més dur)-Crear una nova arma (rifle) |