

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. Cal refinar el Boss.
<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 està acabat, però cal modificar-ne l'aspecte. També caldra fer més modificacions si s'ajusta el comportament dels enemics.
<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.	S'ha adaptat satisfactòriament però es poden afegir elements.
<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. S'han adaptat els menús i parts de la interfície però segueixen faltant canvis, sobretot en el nivell.

Tasques pendents	Tasques completes
<ul style="list-style-type: none"> -Adaptar l'estètica del nivell -Afegir efectes adequats als projectils -Adaptar les animacions de l'enemic (rifle) -Adaptar les animacions de l'enemic (dur) -Afegir llums al nivell 	<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) -Afegir el Boss -Implementar un nou nivell -Eliminar els elements del HUD innecessaris i modificar-ne l'aspecte d'acord amb l'estètica del joc -Crear elements de recuperació de vida -Configurar elements de recuperació de munició -Crear/adaptar elements del HUD per al nou sistema de munició (mostrar el nº de bales) -Afegir elements decoratius/cobertures al nivell -Afegir suport a la recàrrega (efecte de sò i avís al jugador) -Canviar l'estètica dels menús -Afegir els enemics en les seves posicions definitives -Crear portes/interruptors en el nivell -Configurar els diferents atacs i la IA del Boss

Tasques opcionals (només si sobra temps)
<ul style="list-style-type: none"> -Afegir spawns de drons destruïbles -Afegir una petita explosió en eliminar els drons -Millorar l'apartat artístic -Convertir el HUD en 3D -Crear un menú d'opcions on el jugador pugui ajustar-ne algunes -Millorar la IA de l'enemic (rifle) per permetre que vigili un punt o àrea -Millorar el sistema de detecció que utilitzen els enemics (tindre en compte direcció en que es mira i no només distància) -Fer que els enemics detectin al jugador pel sò (principalment dels projectils)

Errors detectats
<ul style="list-style-type: none"> -Cal corregir l'aiming de l'enemic dur -La posició del rifle en apuntar fa que colisioni amb objectes propers -El % de la vida es mostra malament (masses decimals) -No es pot cancel·lar la recàrrega o canviar d'arma un cop s'ha iniciat -Els enemics no es comporten com cal amb les portes
Errors Corregits
<ul style="list-style-type: none"> -La vida no s'actualitza correctament en atacar -La patrulla dels soldats no funciona -La interfície de les armes no es mostra correctament en la build