

Document planificació setmanal

TFG - Videojocs

Miquel Sanuy Trullàs

Aquest document recull el progrés setmanal del projecte del TFG. Es plantejen objectius i tasques cada setmana i es revisen al final d'aquesta. El propòsit és poder planificar el desenvolupament del projecte i proporcionar documentació sobre el mateix.

TFG - Miquel Sanuy Trullàs
Setmana 01
De 08/03 a 14/03

Estat del projecte a l'inici de la setmana: Aquesta setmana inicio el desenvolupament del projecte, que combino amb l'aprenentatge de l'ús de Unity i Github. En aquest moment no hi ha cap mena de progrés.

Un dels objectius és detectar mancances i necessitats. Això es deu a que, en paralel·litzar l'aprenentatge de Unity i el desenvolupament del projecte, m'hauré de centrar principalment en les parts de la plataforma que em siguin més útils (per exemple, puc ignorar la part 2D).

Objectius de la setmana	Avaluació
Crear tot el necessari a GitHub	Fet: he creat el compte i el repositori
Definir millor el projecte	Tot i haver definit més algunes parts, encara queda feina en aquest apartat
Detectar mancances o necessitats	La majoria de dificultats les trobo en l'apartat artístic. També he estat veient que fer armes que es comportin de maneres complexes pot ser difícil.

Tasques de la setmana	Avaluació
Crear compte de Github	Fet
Crear repositori de Github	Fet
Començar el tutorial "Junior Programmer" de Unity	Fet
Fer el tutorial de "FPS microgame" de Unity	
Definir millor les mecàniques del videojoc	Fet
Definir l'ambientació	
Definir el calendari/roadmap	Fet

Estat del projecte al final de la setmana: els objectius de la setmana eren principalment de definir el projecte i d'aprenentatge de la plataforma, tot i que alguns han quedat pendents per la setmana següent.

TFG - Miquel Sanuy Trullàs
Setmana 02
De 15/03 a 21/03

Estat del projecte a l'inici de la setmana: Aquesta setmana començaré a crear el prototip del que acabarà sent el joc. Començaré amb els aspectes més bàsics com el moviment i la càmera per poder anar experimentant amb altres elements (armes, enemics, etc).

També intentaré acabar de definir els aspectes pendents, principalment ambientació i història, així com la navegació de pantalles i l'interfície.

Objectius de la setmana	Avaluació
Crear la versió més bàsica del projecte	Fet (utilitzo la base del FPS microgame)
Definir millor el projecte	Fet
Detectar mancances o necessitats	El "FPS microgame" m'ha ajudat a veure tot el que no sabia fer. També he vist que necessito molts assets per la part artística.

Tasques de la setmana	Avaluació
Fer el tutorial de "FPS microgame" de Unity	Fet
Definir l'ambientació	Fet
Crear escena bàsica amb moviment i càmera	Fet
Definir l'estructura de menús i/o l'interfície	Fet
Seguir amb el tutorial "Junior Programmer"	Fet

Estat del projecte al final de la setmana: L'estat del prototip incorpora només el moviment bàsic.

El més profitós de la setmana ha sigut el tutorial "FPS Microgame". A part de l'aprenentatge del tutorial, hi ha molts elements que m'han ajudat bastant a estructurar més el que vull fer. De fet, he substituït el que ja tenia fet per la versió bàsica de l'entorn del tutorial. Això em permet aprofitar molts elements ja implementats (scripts del jugador i d'algun enemic, prefabs d'elements del nivell, estructura de menús) tot i que la majoria hauran de ser modificats o totalment substituïts.

Una tasca que no havia previst i que he desenvolupat ha sigut començar a reunir assets de Unity per al projecte. Com que no tinc ni el temps ni, sobretot, les habilitats per a desenvolupar els models, les textures i el so del joc, és primordial trobar assets que encaixin amb el projecte. De moment només n'he utilitzat de gratuïts, ja que n'hi ha moltíssims que s'adequen al que necessito.

TFG - Miquel Sanuy Trullàs
Setmana 03
De 22/03 a 28/03

Estat del projecte a l'inici de la setmana: El projecte utilitza la base del FPS microgame, pel que té molts elements aparentment implementats, però molts d'aquests no s'utilitzaran o s'han de modificar així que està menys avançat del que sembla. De totes maneres no eliminaré res per poder utilitzar-ho més endavant encara que sigui com a referència.

Objectius de la setmana	Avaluació
Afegir els elements bàsics del combat (arma i enemic) i experimentar amb aquests	
Començar a experimentar amb mecàniques "innovadores"	
Detectar mancances o necessitats	
Implementar estructura de menús	
Crear log amb tasques pendents i completades	

Tasques de la setmana	Avaluació
Crear una arma i complementar-la amb els elements necessaris (model, sons, etc)	
Crear el log i afegir totes les tasques	
Crear tots els menús	
Implementar la navegació pels menús	

Estat del projecte al final de la setmana: --