

## Llista de tasques

<b>Objectius a assolir</b>	<b>Estat de l'objectiu</b>
<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 global està definit però cal afegir-hi elements més petits com cobertures o elements decoratius. 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.

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

<b>Tasques opcionals</b> (només si sobra temps)
-Afegir spawns de drons destruïbles -Afegir una petita explosió en eliminar els drons -Millorar l'apartat artístic