

Postmortem AR2 "Space Invaders"
Pol Jaumira Benito
Tecnologia de la programació 18/19

Després de fallar estrepitosament la entrega de la pràctica 2 degut a no dedicar-li les hores suficients es va donar per suspesa i em vaig centrar en dedicar els meus esforços en la recuperació que ja havia estat penjada.

Aprofitant els fragments de codi dels que ja disposava tant dels intents d'aquest anys com de la pràctica aprovada de l'any passat s'ha pogut formar gran part de l'esquelet del programa (Menú, Ranking, tot el controlador de escenes i estats), pero els elements afegits han estat el que ha suposat feina de veritat (a mes tenint en compte que feia la practica sol degut a la meva situació (poc contacte/presència amb els alumnes de 2on).

La estructura del programa es basa en crear una classe Scene amb una gran quantitat de funcions virtuals, (els tres elements del game loop Event Handle, Update i Draw) de manera que les classes que heredin d aquesta ja els tinguin en compte i poguem crear estructures més netes i rentables a terme de memoria i codi. Amb això creem les altres escenes necessàries del joc (el nivell en si, el menú, el ranking i la escena pre menu de benvinguda).

Una vegada fet això va tocar va tocar modificar un pel de coses del renderer per incloure codi de la pràctica de l'any passat per poder reproduir la música pero no era un gran problema, es va crear la classe game amb els estats de joc i els canvis entre aquests.

Es va encarar el desenvolupament del menú, reaprofitant i reescrivint codi del ja practicat a classe va ser fàcil, després es va centrar l'atenció en la escena de ranking, identificant els problemes que podria causar i procedint a modificar fragments del codi ja redactat durant l'any passat, el problema més gran que va sorgir es que a diferencia de l'any passat, aquesta vegada el jugador podia introduir el seu nom a mes de la seva puntuació i això provocava tota una sèrie de canvis i complicacions inesperades.

El joc en si va ser la part més complexa (com ja se suposava), destacant la interacció amb xml com un problema que va portar temps solucionar., agafar el nombre i tipus d'aliens de una font externa era compresnible, establir un doble array vertical i horitzontal i omplir lo de dades, pero a la vegada tenia que extreure el nombre variable de punts obtinguts i la velocitat de la plataforma que donava la puntuació als demás...

Vaig aconseguir desxifrar com es feia el joc i lo que necessitava pero no vaig tenir l'habilitat de programació per acabar ho...