

Innovatest

Contenido

Tween System	1
Trivia System	1
Game Manager	1

Tween System

Para las animaciones, hemos intentado replicar el patrón usado por DOTween.

Hemos hecho 3 métodos de extensión que añadían funcionalidad a Transform y CanvasGroup para poder reutilizar las animaciones para prácticamente todos los elementos desde código.

Tween System es exportable y reutilizable en cualquier otro proyecto. No tiene ningún tipo de dependencia.

A pesar de que las tres animaciones se concentren dentro de TweenSystem, si la clase escalara, podría reagruparse según tipo de extensión u animación.

Trivia System

Para generar las preguntas hemos usado ScriptableObjects.

1. **TriviaCategorySO** agrupa conjuntos de preguntas. El flujo del juego presenta las preguntas de forma aleatoria. Cuando se han presentado todas, vuelve a barajar y vuelve a realizar las mismas preguntas.
2. **TriviaQuestionSO** contiene un enunciado y dos listas de respuestas (correctas e incorrectas). El flujo presenta una respuesta correcta y dos incorrectas seleccionadas y presentadas al azar.
3. **TriviaAnswerSO** contiene algún tipo de respuesta. Una misma respuesta puede ser reutilizada en muchas preguntas y de distintos modos (a veces puede ser la respuesta correcta de una pregunta, pero la respuesta incorrecta de otra).

Este sistema permite al equipo de diseño generar diferentes categorías, diferentes grupos de preguntas (de mayor o menor dificultad) y diferentes tipos de respuesta sin necesidad de un programador.

Tanto en el panel de respuestas como en el panel de aciertos/fallos se ha usado el patrón Observer para la comunicación de eventos relevantes del juego.

Game Manager

Instancia más alta de la organización del juego. Puede reiniciar el juego, así como hacerlo empezar.

GameManager es un singleton que limita la escalabilidad del juego, pero en este caso, dado el alcance de la prueba, no supone un problema.