# P2. EINES DE DEPURACIÓ

## BUG 1

Al donar-li al botó Play, Unreal ens llança un missatge de BluePrint Compilation Error al Menu Manager.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Pantalla de video juego

Descripción generada automáticamente

El message log ens diu que la variable target de Bind Picking Line ha de tenir una connexió.

Arreglem l’error afegint la referència target al Player. El depurem amb un break-point a la funció Bind Picking Line, per veure que ja compila.

Imagen de la pantalla de un computador

Descripción generada automáticamente con confianza baja

## BUG 2

Tornem a executar el joc, ens podem moure, però en acostar-se a l’àrea de pescar, si premem la E, el personatge executa l’animació de idle de pescar. Al parar l’execució del joc, el message log ens presenta els següents errors:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza mediaVeiem que els errors provenen del blueprint MenuManager. Caldrà doncs depurar-los per trobar quin és l’error. Veiem que un dels errors prové de Assign Start Fishing. Posarem un breakpoint abans del BindEvent to Start Fishing i un print per comprovar si la referència del Player pren algun valor.

Texto

Descripción generada automáticamente

Al executar el joc veiem que en el outputlog ens mostra la traça d’execució, on podem veure que el print de la variable Player no pren cap valor.

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

Per corregir el error, hem de setejar el valor Player castejant amb el ThirdPersonCharacter. A continuació fem un print per veure si la variable Player pren valor.

Texto

Descripción generada automáticamente

Veiem que la variable pren com a valor el ThirdPersonCharacter.

## BUG 3

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Veiem més errors que provenen del blueprint ThirdPersonCharacter. Caldrà doncs depurar-los per trobar quin és l’error. Veiem que els error prové de Assign Picking Fishing. Posarem un breakpoint abans del BindEvent to Picking Fish i un print per comprovar si la referència del Target pren algun valor.

Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Texto

Descripción generada automáticamente

Veiem que la Fishing UI, no pren cap valor. Caldrà doncs guardar la seva referència al Menu Manager BP.

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Com podem veure, la referència que ens retorna la creació del widget, no està unida, caldrà doncs unir-la per a que la Fishing UI prengui valor.

Texto

Descripción generada automáticamente

Ara ja prèn valor.

## BUG 4

Quan juguem a l’executable, veiem que la zona de pesca, quan ens acostem no desapareix, i hauria de desaparèixer. El blueprint encarregat de controlar aquesta funcionalitat és el FishingSpot BP. Posarem un breakpoint al beginOverlap amb un print per veure si entra.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Al donar-li al Play, ens adonem que no entra. Anem a posar el breakpoint al event.

Pantalla de video juego

Descripción generada automáticamente

Pantalla de video juego

Descripción generada automáticamente

Al donar-li step over, s’acaba l’execució. Ens adonem que falta el pin d’execució.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Comprovem que ara printeji:

Texto

Descripción generada automáticamente

## BUG 5

Quan juguem a l’executable, veiem que la zona de pesca, quan ens allunyem no apareix. Aquest error hauria de ser del event del endBeginOverlap. Posem un breakpoint per veure que succeix:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Quan executem l’event, veiem que el error està al casteig del DefaultPawn. Per corregir-ho, l’hem de castejar amb la referència del ThirdPersonCharacter.

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

## BUG 6

Quan juguem a l’executable, veiem que el widget de la pesca no ens apareix. Si veiem el blueprint del menu manager, aquest s’afegeix al viewport però el canvas no es visible. Per comprovar que no es visible, quan es fa el addtoViewport, hem afegit un print amb la propietat de visibilitat del canvas:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Veiem que la visibilitat del canvas panel està hidden. Ho canviem a visible:

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

## BUG 7

Jugant, veiem que quan deixem de pescar no ens podem moure. Si anem al thirdPersonCharacterBP, quan deixem de pescar posarem un print amb l’estat actual. Si l’estat es fishing, no ens podrem moure, però si és wandering ja ens podrem moure.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Veiem que el estat és fishing, per tant el canviem a wandering.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Tornem a executar per veure si printeja el estat actual i ens podem moure:

Texto

Descripción generada automáticamente

## BUG 8

Jugant, veiem que l’animació de recollir el sedal es reprodueix quan no estàs a sobre el peix i a l’inversa. Si ens anem al thirdPersonCharacter, quan es fan els binds dels events podem comprovar amb la variable pickUpLine, si es recull el sedal o no. Si anem al blueprint on comprova si el sedal i el peix estan a la mateixa posició, posem dos breakpoints als events de pickingFish i endPickingLine per comprovar quin comportament fan.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Si executem:

Imagen que contiene vuelo, aire, hombre, pájaro

Descripción generada automáticamente

El sedal i el peix estan a la mateixa posició, si ens adentrem amb el step into veiem que el event stop Picking line esta bindejat amb pickingfish. Això passa perquè les referències dels events estan al revés.

Imagen que contiene hombre, cuarto, grande, sostener

Descripción generada automáticamente

El sedal i el peix no estan a la mateixa posició, si ens adentrem amb el step into veiem que el event Picking line esta bindejat amb end pickingline. Per solucionar-ho canviem les referències dels events.

Interfaz de usuario gráfica, Diagrama

Descripción generada automáticamente

## BUG 9

## BUG 10