



LAUNCHAGEDDON

Editor

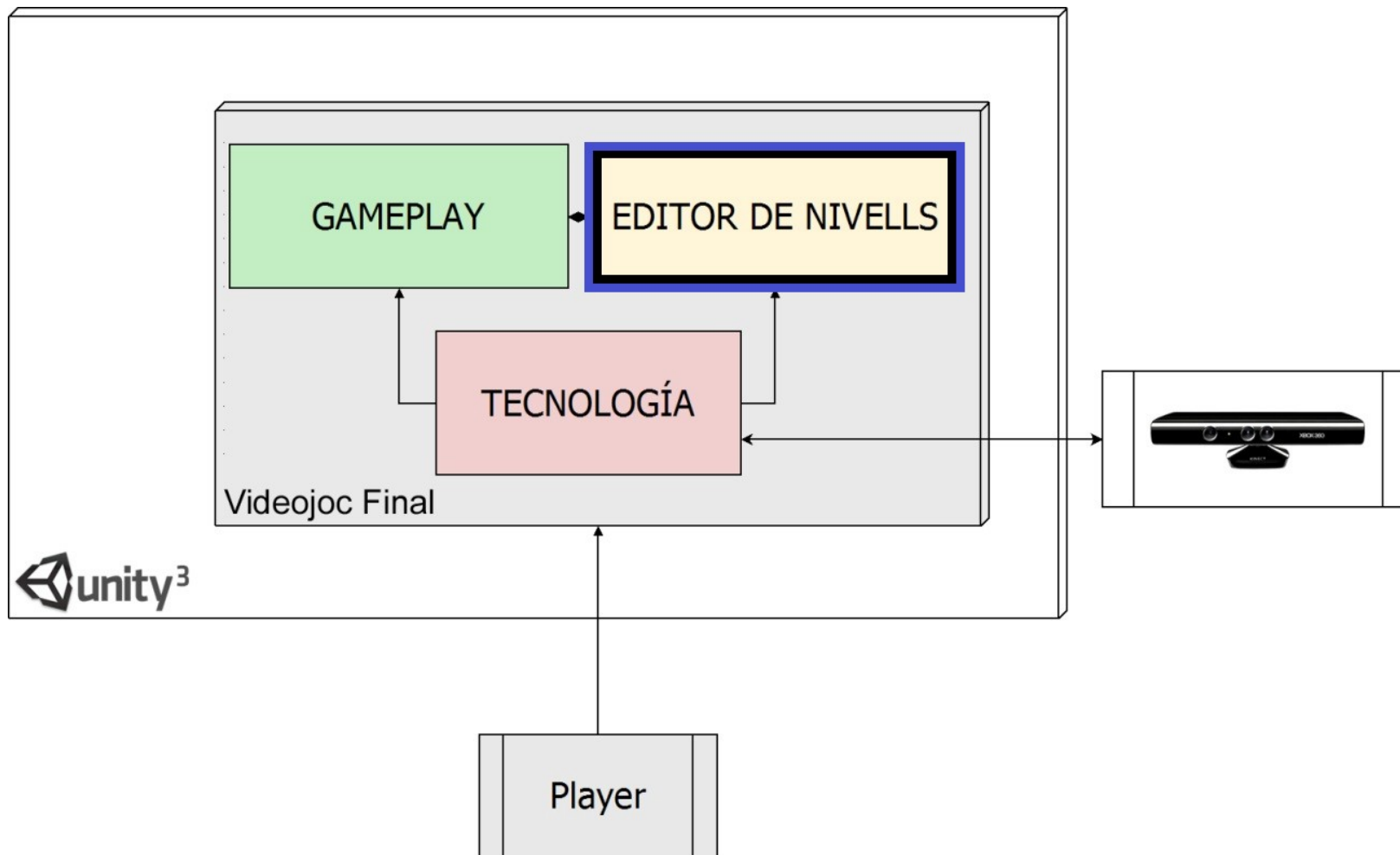
Projecte final de carrera presentat per
Jordi Cartes Rosell
i dirigit per
Enric Martí Godia

Índex de la presentació

- 1) Introducció.
- 2) Desenvolupament.
- 3) Demostració.
- 4) Resultats.

-Introducció-

Mòdul de tecnologia



-Introducció-

Motivacions

- Fascinació des de sempre.
- Cada cop més especialització.
- Possibilitats de futur.

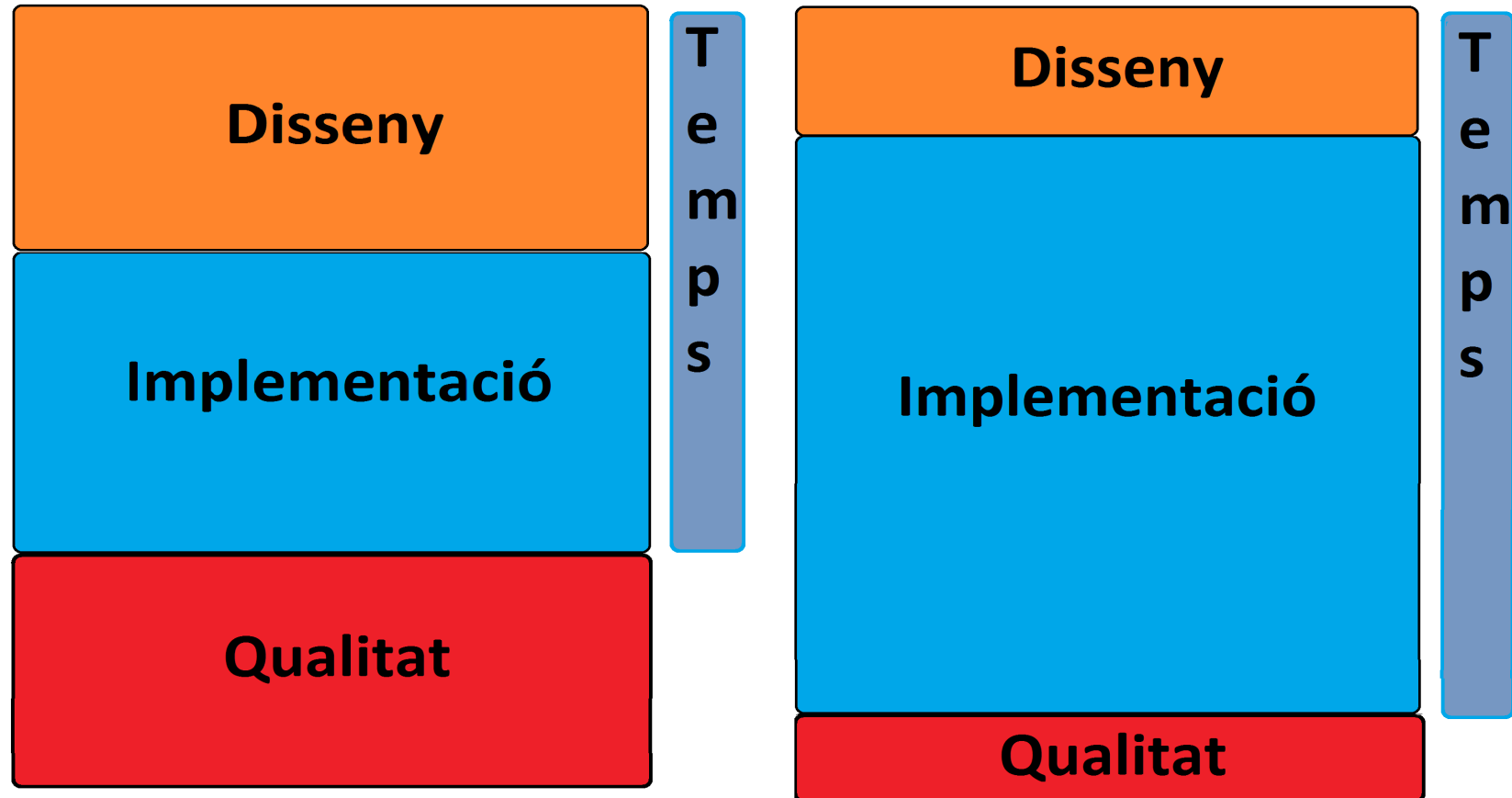
-Introducció-

Objectius

- Disseny d'un editor.
- Implementació de l'aplicació.
- Organització interna.
- Adquirir coneixements i experiència.
- Complir amb la proposta inicial.

-Desenvolupament-

Disseny i implementació



-Desenvolupament-

Disseny: Funcionalitats

1. Funcionalitats bàsiques -> Prioritaries.

Necessàries per al funcionament mínim.

- Controls
- Guardar/ carregar

....

2. Funcionalitats avançades -> Secundaries.

Adicionals , però , encara que en menor grau, no deixen de ser importants

- Millores d'interfície
- Afegir so

...

-Desenvolupament-

Disseny: Model de dades

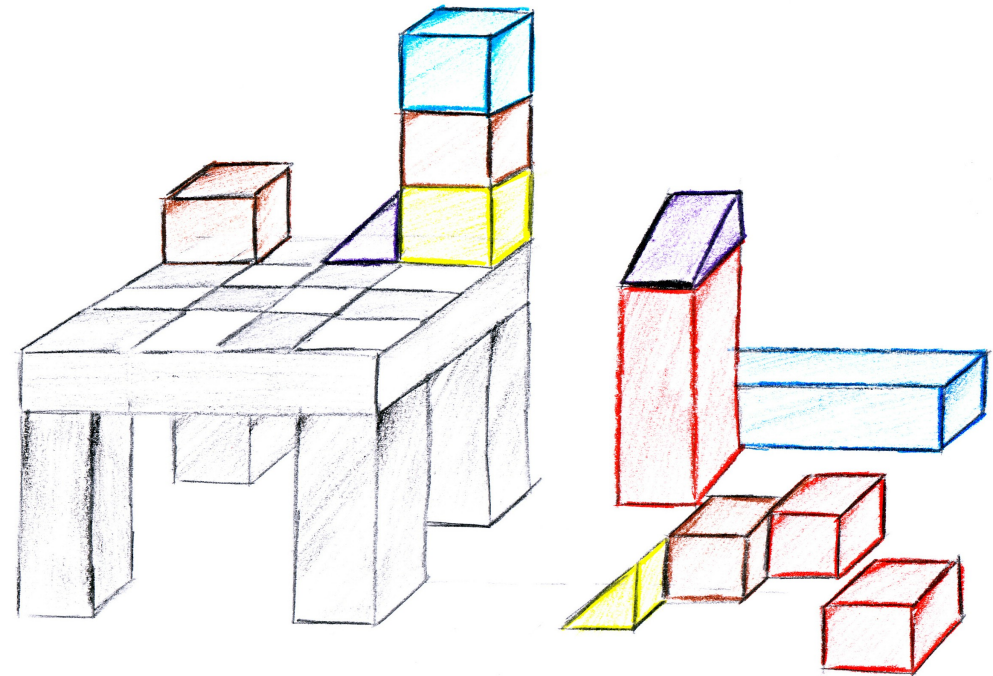
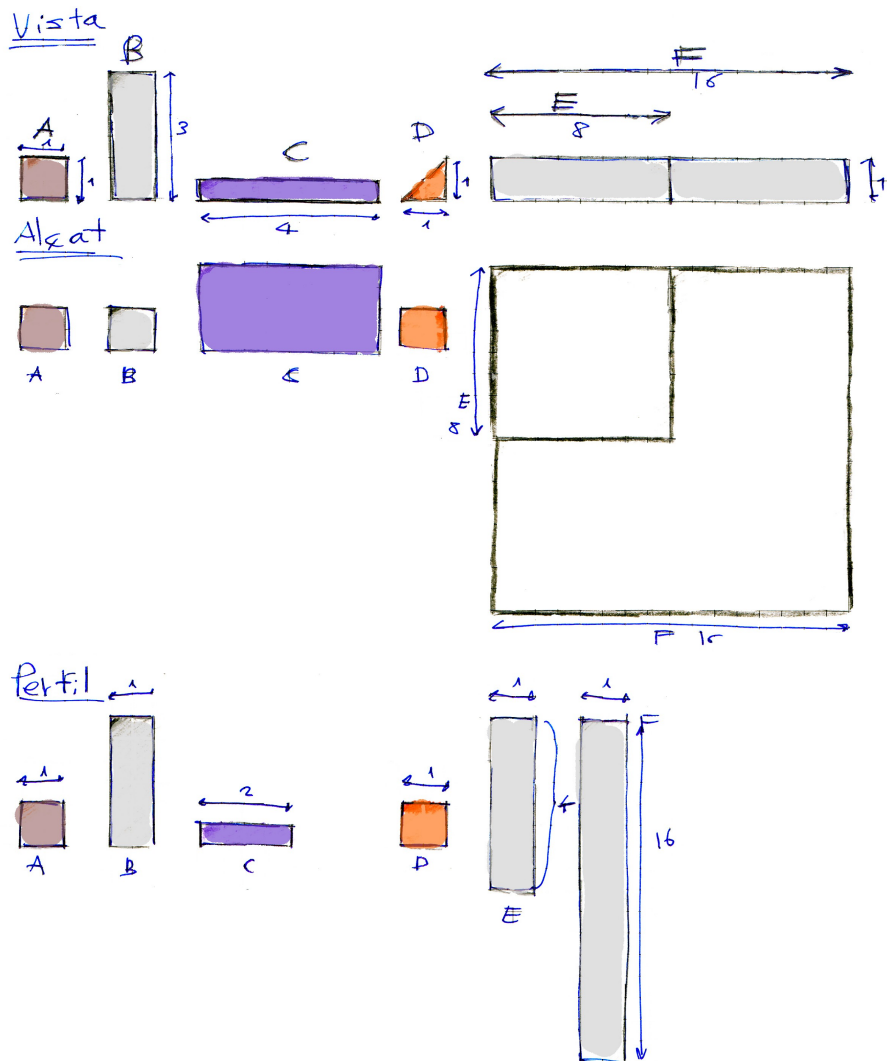
Un aspecte de disseny important per a facilitar la tasca de implementació.

Necessitem saber:

- Que volem guardar?
- Com ho volem guardar?

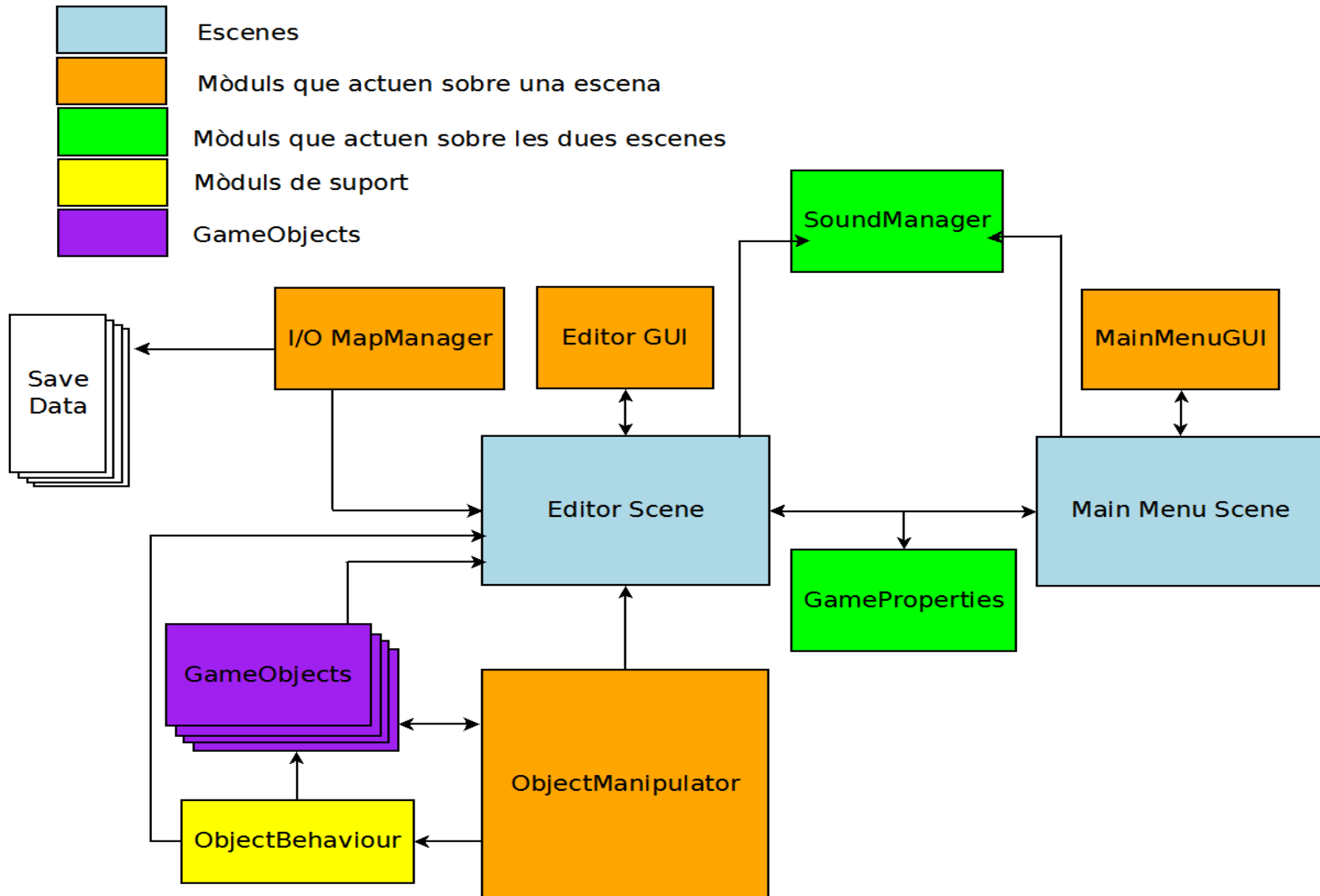
-Desenvolupament-

Disseny: Altres aspectes.



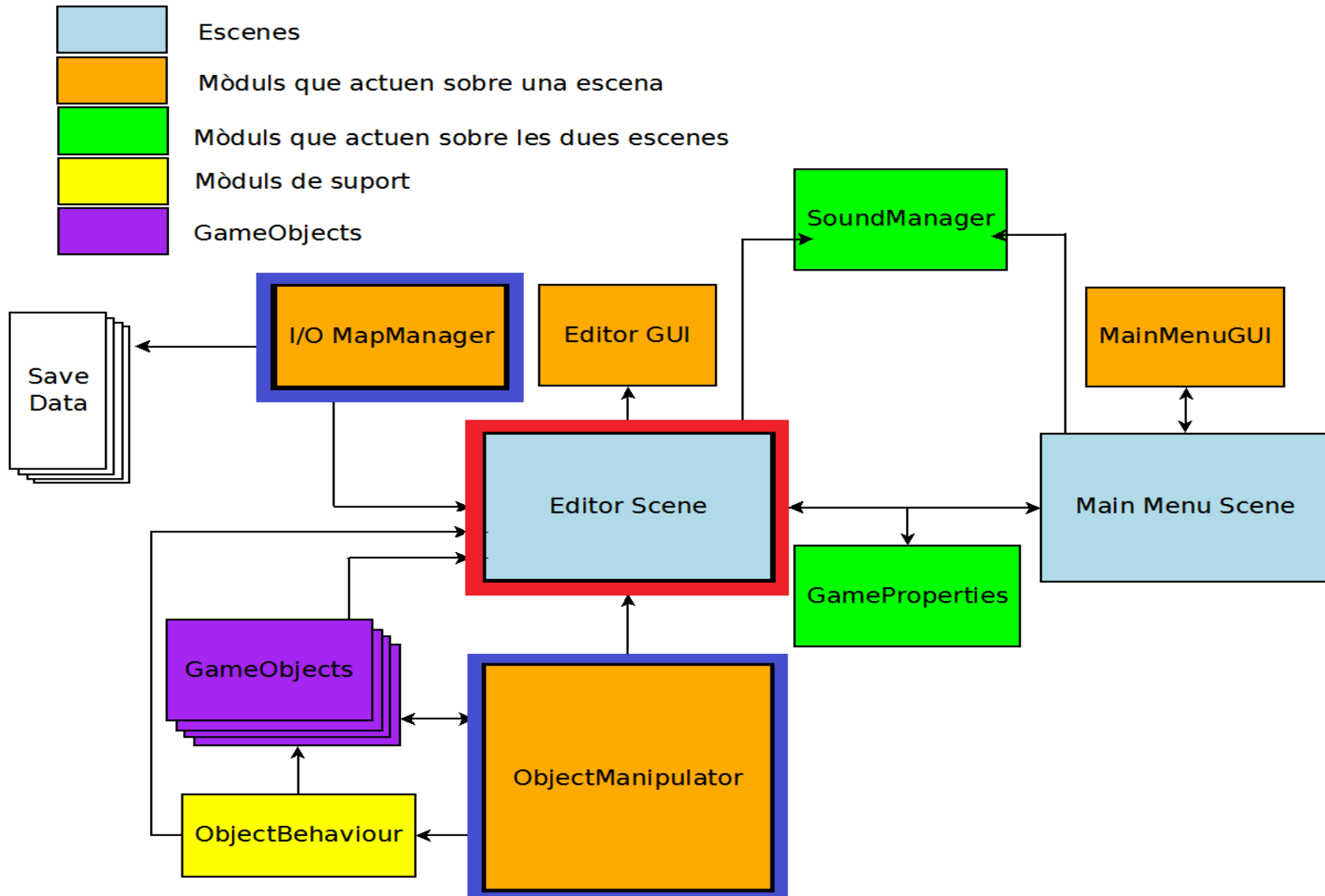
-Desenvolupament-

Diagrama de mòduls



-Desenvolupament-

Mòduls principals



-Desenvolupament- ObjectManipulator

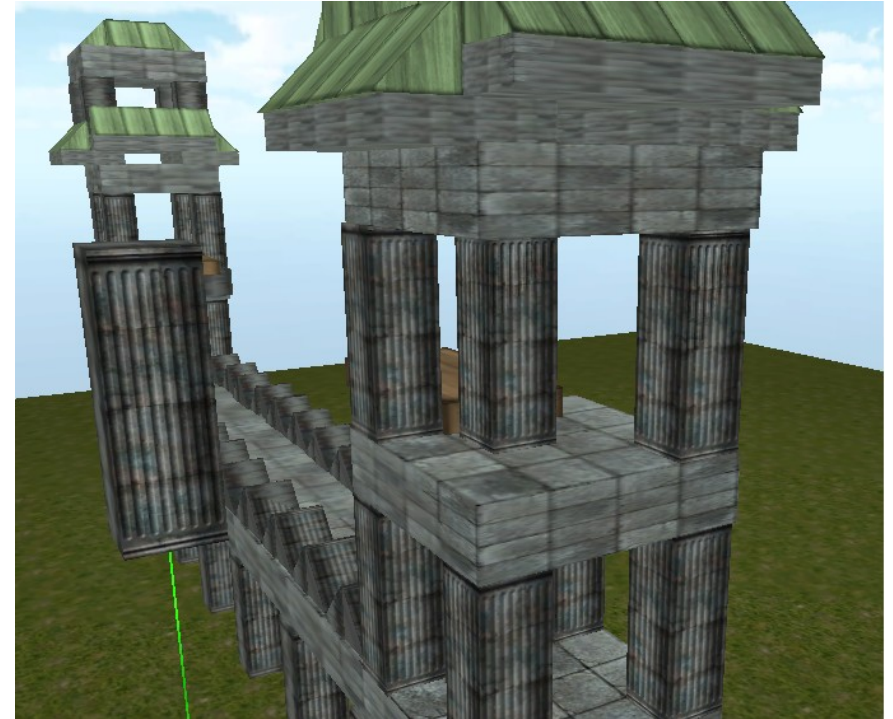
Tàsques principals:

- 1) Contenir i manipular l'estructura de dades.
- 2) Interpretar el moviment del ratolí correctament des de qualsevol punt de vista.
- 3) Posada en escena i transformacions dels objectes.
- 4) controls

-Desenvolupament- ObjectManipulator



Punt de vista A



Punt de vista B

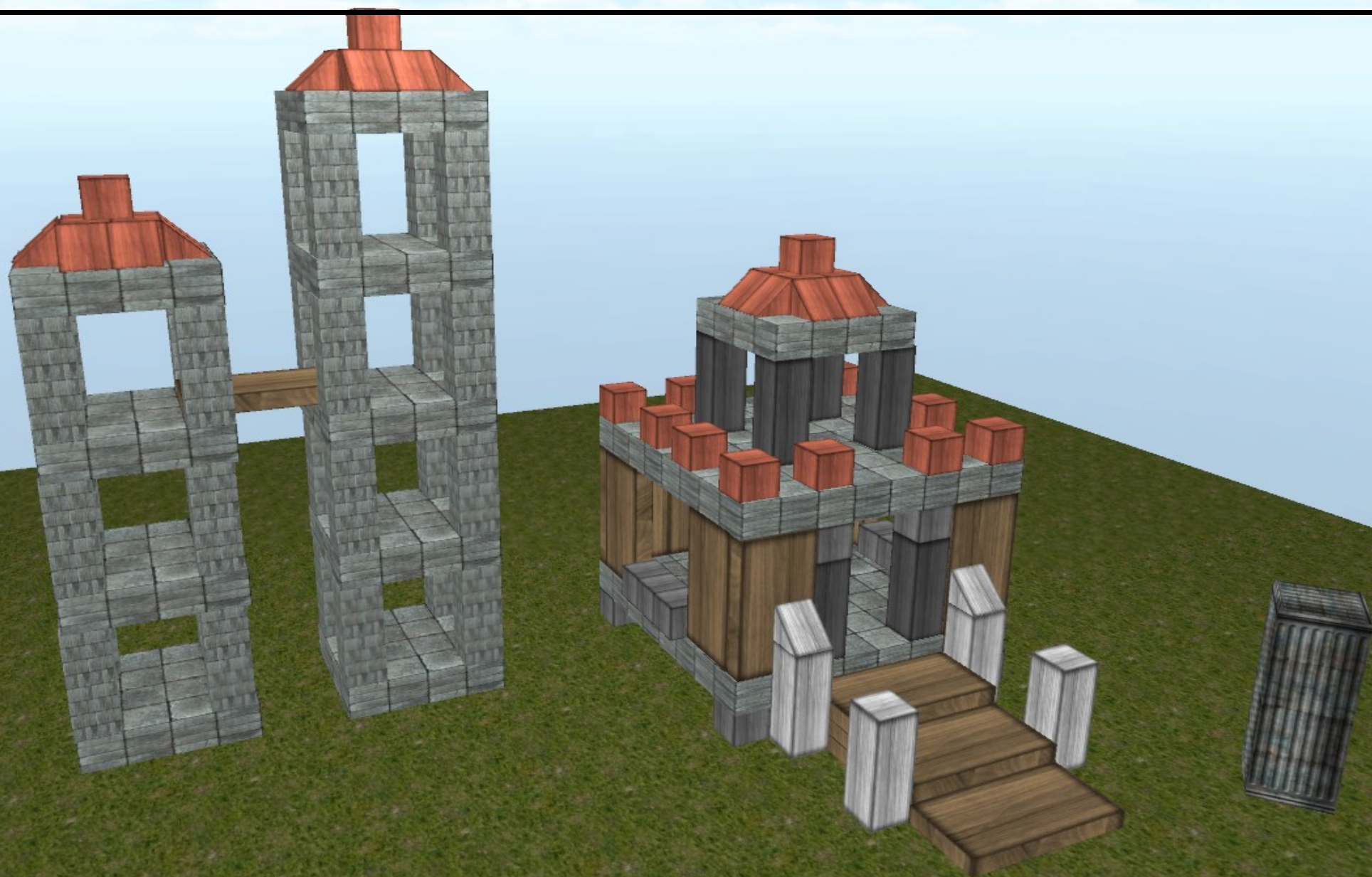
En els dos casos movem el ratolí cap a la dreta, per desplaçar la peça a la dreta respecte al que es mostra per pantalla

-Desenvolupament- IOMapManager

Tàsques:

- 1) Tractar el model de dades.
- 2) Guardar o llegir dades de fitxers externs.
- 3) Asegurar una base de dades robusta enfocada a un sistema de perfils.

-Demostració-



-Resultats-

Integració

- Adaptació de la càrrega d'escenaris al Mòdul GAMEPLAY amb el corresponent pas de paràmetres.
- Inclusió de control alternatiu amb Kinect fent ús de les funcionalitats atorgades pel mòdul de Tecnologia.

-Resultats- Conclusions

- S'ha realitzat un disseny .
- S'ha implementat l'editor seguint el disseny.
- S'han organitzat internament les tasques de desenvolupament
- S'ha adquirit més coneixement, experiència i visió de futur.

-Resultats-

Milllores

- Implementar funcions de xarxa per compartir escenaris on-line.
- Implementar més eines d'edició.
- Afegir l'opció de carregar textures definides per l'usuari.

-Resultats- Milllores

Debat intern:

- Continuament podem afegir més característiques.
- Ho important és saber quines
- Com podem escollir-les? FeedBack Usuaris.

-Preguntas-