

## **REPARTO DE TAREAS:**

### Francisco Nanclares:

Francisco tiene como tareas iniciales hacer del módulo “game”, una estructura de datos opaca y de asegurarse que el resto de módulos siguen el mismo sistema de EdD.

También será el encargado de implementar, junto a Carlos, el módulo “inventory”.

Ademas, Francisco modificará el fichero de datos, para añadir los links con sus respectivos campos, el espacio inicial, el espacio destino y el estado.

Francisco, modificará el modulo “Player”, para así, permitir que los jugadores lleven varios objetos.

Tambien Francisco será quien, con Miguel, pruebe las funcionalidades de la SEGUNDA mitad de los módulos del proyecto, probando los códigos de la I2 en comparación con los hechos en la I3.

Por último, Francisco, junto con Miguel cambiarán el “Makefile”, para la compilación del proyecto, organizando la SEGUNDA mitad de los módulos del proyecto en subdirectorios como se indica.

### Alejandro Martín:

Alejandro tiene cómo tareas iniciales modificar el módulo “player”, para poder adaptar el módulo “inventory” creado por Francisco a este módulo.

También será el encargado de implementar, junto a Miguel, el módulo “link”. Y de crear la función de carga de links en “game reader”.

Tambien Alejandro será el encargado de recopilar la información referente al proyecto cada semana del mismo en las actas y el responsable del Diagrama de Gantt.

Ademas Alejandro, junto con Carlos serán los responsables de modificar el “Makefile”, para automatizar todo el proceso de compilación del proyecto, organizándolo en subdirectorios como se indica.

Alejandro será quien, con Carlos, pruebe las funcionalidades de la PRIMERA mitad de los módulos del proyecto, probando los códigos de la I2 en comparación con los hechos en la I3.

Por último, Alejandro, junto con Carlos modificarán el “Makefile”, para automatizar todo el proceso de compilación del proyecto, organizando la PRIMERA mitad de los módulos del proyecto en subdirectorios como se indica.

### Miguel Ángel Liaño:

Miguel tiene como tareas iniciales modificar el módulo “space”, una vez implementado el módulo “link”, así cómo añadir las funciones que lo requieran y modificar las primitivas que sean necesarias a los cambios que Miguel hará en “space”.

Ademas, será el responsable de hacer que el interfaz del juego muestre los links de las casillas visibles con sus id.

También será el encargado de implementar, junto a Alejandro, el módulo “link”.

También Miguel será quien, con Francisco, pruebe las funcionalidades de la SEGUNDA mitad de los módulos del proyecto, probando los códigos de la I2 en comparación con los hechos en la I3.

Por último, Miguel, junto con Francisco serán los responsables de modificar el “Makefile”, para automatizar todo el proceso de compilación del proyecto, organizando la SEGUNDA mitad de los módulos del proyecto en subdirectorios como se indica.

#### Carlos Miret:

Carlos tiene como tareas iniciales, añadir los comandos: El comando para moverse por los espacios siguiendo los links de forma genérica, el comando que será el que muestre por pantalla las descripciones de cada objeto, el comando que pueda inspeccionar también la descripción de Space, y modificar los comandos get y drop para que pueden llamarse mediante el nombre del objeto, no del identificador.

También será el encargado de implementar, junto a Francisco, el módulo “inventory”.

Carlos también será el encargado de documentar el proyecto utilizando “Doxygen”, incluyendo los comentarios de cabecera, de cabecera de funciones, y de enumeraciones.

También Carlos será quien, con Alejandro, pruebe las funcionalidades de la PRIMERA mitad de los módulos del proyecto, probando los códigos de la I2 en comparación con los hechos en la I3.

Por último, Carlos, junto con Alejandro serán los responsables de modificar el “Makefile”, para automatizar todo el proceso de compilación del proyecto, organizando la PRIMERA mitad de los módulos del proyecto en subdirectorios como se indica.

### **ACTA 1ª SEMANA:**

#### Francisco Nanclares:

Francisco la primera semana, realizó con éxito el modificar las estructuras de datos de los módulos del proyecto que, como “Game”, eran necesarias.

Francisco esta semana también implementó la mitad de las primitivas del módulo “inventory”, pero sin asegurarse de su completo funcionamiento.

Y por último, la primera semana aprovechó para modificar el fichero de datos, añadiendo los campos necesarios, los links.

#### Alejandro Martín:

Alejandro la primera semana implementó la mitad de las primitivas del módulo “link”, sin asegurarse de su completo funcionamiento.

También creó la función de carga de los espacios en el módulo “Game reader”.

También, se recopilarán en las actas el trabajo realizado hasta el momento.

Y por último, Alejandro modificó el Makefile incluyendo los módulos “link” y “inventory” para tenerlos ya para el resto de la iteración.

#### Miguel Ángel Liaño:

Miguel esta primera semana, terminó de implementar el módulo “link”. Para así poder empezar a modificar el módulo “Space” una vez implementado el anterior.

Por último, Miguel empezará a modificar la EdD de “Player”, para ir haciendo, las modificaciones necesarias para que un jugador pueda llevar varios objetos, para ir adelantando trabajo para la segunda semana.

#### Carlos Miret:

Carlos esta semana empezará a modificar el módulo “command”, para ir implementando los comandos necesarios para mostrarlas descripciones tanto de object, como de space, añadidas por Francisco esta misma semana.

También Carlos, terminará de implementar el módulo “inventory”. Para esta semana, dejar implementados los dos nuevos módulos, aunque pendientes por comprobar (su funcionalidad).

Por último, Carlos empezará a informarse sobre “Doxygen”, y a comenzar modificando los comentarios necesarios para documentar el código.

### **ACTA 2ª SEMANA:**

#### Francisco Nanclares:

Francisco en esta segunda semana, junto a Carlos se aseguró del correcto funcionamiento del módulo “inventory” implementado la PRIMERA semana. Para que así, pueda empezar a usarse este módulo en el proyecto.

Y Francisco con Miguel, empezaron a preparar las pruebas de la SEGUNDA mitad de los módulos del proyecto, para asegurarse de su correcto funcionamiento sin tener en cuenta el resto de módulos.

Por último, Francisco añadirá en el “Makefile” algunos cambios que hayan podido faltar por añadir, en la primera semana.

#### Alejandro Martín:

Alejandro, junto a Miguel, se aseguró de que el módulo “link” implementado funcione bien. Para que así, pueda empezar a usarse este módulo en el proyecto.

Además, Alejandro, modificará el módulo “Player” una vez implementado y comprobado el módulo “inventory”.

También, se recopilarán en las actas el trabajo realizado hasta el momento.

Y por último, Alejandro con Carlos, empezaron a preparar las pruebas de la PRIMERA mitad de los módulos del proyecto, para asegurarse de su correcto funcionamiento independientemente del resto de módulos presentes.

#### Miguel Ángel Liaño:

Miguel, junto a Alejandro, se aseguró del correcto funcionamiento del módulo “link” implementado la primera semana. Para que así, pueda empezar a usarse este módulo en el proyecto.

También Miguel, modificará el módulo “Space” una vez, comprobado e implementado “link”.

Y Miguel con Francisco, empezaron a preparar las pruebas de la SEGUNDA mitad de los módulos del proyecto, para asegurarse de su correcto funcionamiento independientemente del resto de módulos presentes.

Por último, Miguel hará que el interfaz del juego muestre los “links” de las casillas visibles con sus respectivos id.

#### Carlos Miret:

Carlos en esta segunda semana, junto a Francisco se aseguró del correcto funcionamiento del módulo “inventory” implementado la anterior semana. Para que así, pueda empezar a usarse este módulo en el proyecto.

También, Carlos, casi terminará de documentar el código con “Doxygen”.

Además, terminará de hacer funcionar los comandos nuevos que tienen que añadirse, el comando que muestra las descripciones y el comando que hace funcionar a get y drop mediante el nombre.

Por último Carlos con Alejandro, empezaron a preparar las pruebas de la PRIMERA mitad de los módulos del proyecto, para asegurarse de su correcto funcionamiento independientemente del resto de módulos presentes.

### **ACTA 3ª SEMANA:**

#### Francisco Nanclares:

Francisco esta semana, junto a Miguel, se han encargado de preparar el “Makefile”, organizando en subdirectorios la PRIMERA mitad de los módulos.

También Francisco, ha modificado el módulo “Player”, con el objetivo de hacer que pueda llevar varios objetos un jugador.

Además, Francisco, se ha asegurado todo el código estuviera bien indentado y correcto.

#### Alejandro Martín:

Alejandro, junto a Carlos, se han encargado de preparar el “Makefile”, organizando en subdirectorios la SEGUNDA mitad de los módulos.

También, se recopilarán en las actas el trabajo realizado hasta el momento.

Además, Alejandro, ha terminado de recopilar el trabajo de todas las semanas en las actas, y organizar el diagrama de Gantt.

#### Miguel Ángel Liaño:

Miguel esta última semana, junto a Miguel, se han encargado de preparar el “Makefile”, organizando en subdirectorios la PRIMERA mitad de los módulos.

Además, Miguel, se ha asegurado todo el código fuera perfectamente homogéneo.

#### Carlos Miret:

Carlos, junto a Alejandro, se han encargado de preparar el “Makefile”, organizando en subdirectorios la SEGUNDA mitad de los módulos.

Además, Carlos, se ha asegurado de que todos los comentarios de cabecera de cada módulo y función fueran presentes y correctos.

#### **ACTIVIDAD COMUN DE LA 3ª SEMANA:**

Todos los integrantes del equipo, esta semana, hemos empleado la gran parte del tiempo en depurar el código, eliminar todos los posibles errores de la compilación, todas las variables que no fueran usadas, y todos los “Warnings”, hasta conseguir el funcionamiento esperado de la iteración.