

Reporte de Minuta - 21 de Mayo 2024

Resumen de la Reunión

En la reunión llevada a cabo el 21 de mayo de 2024, se informó que se han cumplido satisfactoriamente las tareas asignadas en la sesión anterior.

Tareas Completadas

1. Caitlin Murillo

- Transferencia de la función serpiente a una clase dedicada llamada "Serpiente".
- Mejor organización y claridad en la estructura del código.

2. Marlon Corona

- Traslado de la lógica del juego a una clase específica llamada "Juego".
- Inclusión de aspectos como la impresión de la pantalla, la recepción de entradas y la gestión de la lógica del juego.

3. Raul Cruz

- Investigación sobre la implementación de los niveles de dificultad en el programa.
- Documentación de posibles enfoques para agregar niveles de dificultad al juego.

Nuevas Tareas Asignadas

1. Caitlin Murillo

- Desarrollar pruebas unitarias para la clase "Serpiente".
- Asegurarse de que todas las funciones de la serpiente se comporten correctamente bajo diferentes escenarios.

2. Marlon Corona

- Mejorar la interfaz en consola para hacerla más interactiva y visualmente atractiva.
- Implementar feedback visual para el jugador, como el puntaje y las vidas restantes.

3. Raul Cruz

- Implementar los niveles de dificultad en el juego.
- Ajustar la velocidad y los obstáculos del juego según el nivel de dificultad seleccionado por el usuario.

- Fecha Límite de Tareas: 27 de mayo de 2024.

- Próxima Reunión de Seguimiento: 27 de mayo de 2024.

Conclusión

La reunión del 21 de mayo de 2024 fue exitosa, ya que se cumplieron todas las tareas asignadas previamente. Se definieron nuevas tareas específicas para seguir avanzando en el desarrollo del proyecto, con un nuevo plazo establecido y una próxima reunión programada para supervisar el progreso y resolver cualquier inconveniente que pueda surgir.