Reporte - 1º reunión (12-03-2019)

**1. Orden del día.**

Decidir que entorno de desarrollo usar para el proyecto.

**2. Descripción de debate.**

En un principio tenemos 3 opciones de desarrollo del videojuego: Unity, Framework o motor gráfico propio.

Ramiro en un principio propuso desarrollarlo en Unity. Esta solución hará el desarrollo inicial más ágil y podremos incluir muchas más características. El negativo es el hecho de que los otros miembros tendremos que aprender a utilizarlo y familiarizarnos con la interfaz y tendremos poco control de la programación.

Arturo propuso crear el motor gráfico desde cero. Lo positivo es que tendremos control total sobre el proyecto y solo importaremos las librerías externas estrictamente necesarias, aumentando el rendimiento. EL negativo es que se tiene que programar el motor entero.

Denis propuso un punto intermedio: un Framework en java. Tenemos más control que en Unity, pero no tanto como el motor gráfico propio, el desarrollo también sería más ágil que éste.

Finalmente nos decidimos por el motor gráfico propio. Además de los positivos anteriormente mencionados, también lo decidimos por razones didácticas, ya que a todos nos gustaría ver de primera mano, el funcionamiento de un motor gráfico.

**3. Asignación de roles.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Arturo | Denis | Sergio | Ramiro |
| Project Manager |  | X |  |  |
| System Analist |  |  | X |  |
| Senior Software Architect | X |  |  |  |
| Fellow Software Architect |  | X | X | X |
| Quality Assurance Manager |  |  |  | X |
| User Experience Manager | X | X | X | X |
| Database Manager |  |  |  | X |
| Technology Specialist | X |  |  |  |
| GFX Designer / Music Designer | X | X | X | X |
| Fellow Software Programmer | X | X | X | X |

**4. Puntos para próxima reunión.**

- Temática del videojuego

- Diseño general de éste

- Mecánicas generales adicionales

Sergio Langarita Benitez – 718121

Denis Florin Cobeti – 737619

Arturo García Enguita – 649368

Ramiro Woutersen Uriarte -- 494057