Reporte - 2º reunión (12-03-2019)

**1. Orden del día.**

- Temática del videojuego

- Diseño general de éste

- Mecánicas generales adicionales

**2. Descripción de debate.**

Estuvimos todos de acuerdo en elegir un diseño para nuestro videojuego algo más simple de desarrollar. Dado que el motor gráfico lo programaremos desde cero, parece razonable que el juego en si no sea demasiado complicado.

En un principio Arturo propuso un juego al estilo del “Asteroids” pero algo más complejo y todos estuvimos de acuerdo. Denis siguió con una idea de que el nivel tenga en el centro un sol que tenga un pozo gravitatorio y todo lo que lo toque explote. También se propusieron varios nombres: Space in space, Komet kevin o Space pew pew. El nombre de komet kevin resalto dado que pensamos que sería una buena idea tener una mecánica basada en un cometa denominado Kevin.

Sergio también fue el que propuso que los enemigos sean asteroides y tengan varios tipos de ellas con vida variada y se dividan en varias partes al destruirlos. Finalmente, Ramiro también dijo que seria divertido que cada uno hiciese una nave jugable distinta con mecánicas distintas. Estas naves tendrían cada uno dos habilidades u un disparo único.

También nos pasamos un buen rato debatiendo de si las habilidades irían por una barra de energía o por “cooldown” con un tiempo asociado. Decidimos dejarlo para otro día, dado que se nos alargaba mucho el debate.

**3. Puntos para próxima reunión.**

- Progreso de los documentos

Sergio Langarita Benitez – 718121

Denis Florin Cobeti – 737619

Arturo García Enguita – 649368

Ramiro Woutersen Uriarte -- 494057