Reporte - 3º reunión

(19-03-2019)

**1. Orden del día.**

- Progreso de los documentos

- Progreso del motor

**2. Descripción de debate.**

Empezamos el debate con un resumen general del progreso con los documentos de Sergio y Ramiro.

El documento SRS de Sergio estaba yendo como planificado, sin embargo, nos comentó que existen ciertos requisitos que aun no se sabe si tendremos tiempo para añadirlos o no. Entre ellos esta el de multijugador o le numero total de las naves. Decidimos en dejar los requisitos opcionales fuera de momento, y si se acaban añadiendo más, se revisará el documento.

Los diagramas UML fueron un poco más complicados. En cuanto al diagrama de clases, las clases y el nombre de estas las tenemos claras, sin embargo, siempre cabe la posibilidad de que nos falte algún método dentro de estas (puesto que no está completada la aplicación). También decidimos no hacer ningún diagrama de secuencia, porque por la naturaleza del motor, es extremadamente complicado representarlos y no teníamos muy claro los procesos definitivos.

Finalmente, en cuanto a el desarrollo del prototipo 1, estaba progresando tal y como planeado. Sin embargo, surgió un leve problema en cuando a los fps de éste. Nos dimos cuenta de que cunado tenemos unos fps más altos, la simulación también es más rápida. Esto es mal diseño, dado que ordenadores más rápidos jugará un juego distinto. Comenzamos a investigar este fenómeno y descubrimos que, lo que modificábamos era el delta time, lo que es algo distinto a los fps. Delta time es el tiempo de la simulación en si y fps son los fotogramas actualizados de éste, individuales.

**3. Puntos para próxima reunión.**

- Finalización del documento de diseño del juego y reporte de prototipo 2

Denis Florin Cobeti – 737619