Reporte - 4º reunión

(02-04-2019)

**1. Orden del día.**

- Finalización del documento de diseño del juego.

- Reporte de prototipo 2.

**2. Descripción de debate.**

Comenzamos esta reunión, viendo el progreso del documento de diseño del juego. Por lo general esta progresando correctamente, sin embargo, existen aun 2 dudas: EL tamaño de lo meteoritos y las mecánicas de Kevin.

En cuanto al tamaño de los meteoritos (enemigos), decidimos entre todos que 3 tamaños sería más que suficiente: pequeño, mediano y grande.

Kevin seria un meteorito especial de tamaño mayor. Arturo recomendó que este meteorito tenga piezas de otras naves y pueda disparar aleatoriamente. A todos nos pareció una buena idea.

También surgió el tema de poder jugar en red, al final decidimos entre todos en dejarlo abierto, dado que, al ser un juego más complicado, no sabemos como de complicado seria, por lo que se intentara realizar al acabar el prototipo 4.

El mayor problema de todos es la programación de las clases colisionador. Esta clase acabo siendo mucho más complicada de lo anteriormente pensado, por lo que, se debe de alargar el plazo para su finalización. LA complicación surge de que se ha añadido un tipo de colisionador, inicialmente únicamente íbamos a hacer rectángulo y circulo, pero añadimos una de recta.

**3. Puntos para próxima reunión.**

- Progreso de clases del juego.

- Planificar generalización.

Denis Florin Cobeti – 737619