**Minuta de Reunión:**

* **Fecha:** 29 de noviembre de 2024
* **Hora:** 7:00 PM - 8:00 PM
* **Lugar:** Aula, UTSC

**Asistentes:**

* Pedro Jahir (Líder de Proyecto)
* Brian Ortiz (Desarrollador)
* Pablo Abdiel (Diseñador)
* Bryan Jaramillo (Encargado de Documentación)
* Jesús Grimaldo (Soporte Técnico)

**Agenda:**

1. Avance en el desarrollo del juego en Roblox Studio.
2. Sincronización de los elementos de juego entre los diferentes entornos de desarrollo.
3. Preparación de la presentación final del proyecto.

**Puntos discutidos:**

1. **Avance en el desarrollo del juego:**
   * Pedro reporto que el 75% de los niveles y mecánicas del juego ya están implementados en el entorno de Roblox Studio.
   * Jesús mencionó problemas con la sincronización de algunos scripts entre los diferentes entornos de prueba.
2. **Sincronización de elementos:**
   * Se acordó agregar un sistema para registrar el estado de los personajes y objetos del juego (activo, en espera, fuera de juego).
   * Pablo ajustará el diseño de la interfaz para facilitar la navegación y visualización de los diferentes elementos en cada nivel.
3. **Preparación de la presentación final:**
   * Bryan propuso incluir capturas de pantalla del juego, además de una demo en vivo durante la presentación.
   * Pedro revisará los detalles y coordinará los ensayos para la presentación en clase.

**Próxima reunión:** 1 de octubre de 2024, a las 10:00 AM.

**Bitácora de Proyecto:**

* **Proyecto:** Desarrollo de Juego en Roblox Studio
* **Responsable:** Bryan Jaramillo
* **Fecha:** 20 de septiembre de 2024

1. **9:00 AM - 10:30 AM:**
   * Revisión de las mecánicas y scripts de los niveles 2 y 3, ajustando las colisiones y la física en los objetos interactivos.
   * Solución de un problema de sincronización de scripts entre el entorno de desarrollo y los servidores de Roblox.
2. **1:00 PM - 12:30 PM:**
   * Reunión con Jesús Grimaldo para analizar los problemas de latencia y carga en el servidor durante la prueba de multijugador.
   * Implementación de un sistema de verificación manual para asegurarse de que los scripts funcionan correctamente en todos los servidores.
3. **2:00 PM - 3:30 PM:**
   * Desarrollo de un sistema para registrar el estado de los personajes (activo, en espera, fuera de juego) en cada nivel.
   * Pruebas de funcionalidad completadas con éxito en los niveles 1 a 3, incluyendo el modo multijugador.