# 2. Acta de la segunda reunión

Semana 29 octubre - 4 de noviembre

Fecha decidida: **lunes 29, 17:00**

## 2.1. Datos generales

* Asistencia: presentes todos los miembros del grupo salvo Roberto Marín Fernández por causa justificada.
* Duración aproximada: 3 horas.

## 2.2. Propósitos de la reunión

* Revisión de los documentos de definición del juego.
* Elegir entre las distintas versiones propuestas.
* Aclarar dudas sobre la definición del juego.

## 2.3. Decisiones

### 2.3.1. Recursos

* Se han diferenciado los recursos como se propuso tras la primera reunión:
  + El dinero se queda como estaba, regeneración fija y acumulación ilimitada.
  + La influencia tiene dos valores, la total y la libre. La utilizada se queda bloqueada hasta terminar la acción. Además el total puede oscilar (en torno al 10%) por el éxito de tus acciones.
  + El “fervor” tiene un valor máximo (el fanatismo por tu equipo), y se invierte como valores fijos. Pero la recuperación depende del porcentaje total invertido y del éxito de la acción.
* Se plantea (una vez funcionando el juego), complicar el fervor para que los efectos de la acción dependan del porcentaje invertido.

### 2.3.2. Organización del grupo

* Reparto de trabajo:
  + Estudiar las ventajas e inconvenientes de Yii vs Silex.
  + Crear el mockup.
  + Diseñar los árboles de habilidades.
  + Redactar tutorial sobre interacciones tecnológicas de las herramientas.