# 3. Acta de la tercera reunión

Semana del 5 al 11 de noviembre

Fecha decidida: **martes 6, 18:00**

## 3.1. Datos generales

* Asistencia: presentes todos los miembros del grupo.
* Duración aproximada: 2 horas.

## 3.2. Propósitos de la reunión

* Tomar decisión sobre qué framework de PHP vamos a usar (Yii o Silex).
* Explicar la estructura de las carpetas del Google Drive.
* Establecer fecha límite para realizar tutorial de Git.
* Definir el juego de las cartas y el simulador en Java para la próxima entrega.

## 3.3. Decisiones

### 3.3.1. Decisión del Framework

* Se ha tomado la decisión de usar Yii como framework de PHP ya que obliga a estructurar el proyecto de una forma determinada mientras los proyectos en Silex tienen una estructura más libre y nos conviene tener una estructura fija para poder organizarnos mejor.

### 3.3.2. Estructura de las carpetas del Google Drive

* El Google Drive se ha organizado de la siguiente manera: habrá dos carpetas con la misma estructura, una de desarrollo donde se irán guardando los documentos sin finalizar, y una de documentación donde se guardarán todos los archivos finalizados y que tengan el visto bueno. Se ha acordado que todos los documentos sigan una guía de estilo que hemos creado.

### 3.3.3. Juego de cartas y simulador en Java

* Vamos a hacer un juego de cartas y un programa en Java que simulen una partida. El juego de cartas consiste en realizar una partida como si fuera un juego de mesa. Las cartas simularán las acciones que se podrán realizar antes y durante el partido. El programa en Java se encargará de simular la partida en función de las acciones que elija el jugador.

### 3.3.4. Acciones de cada jugador

* Movedora de masas
  1. Acciones antes del partido
     1. Promocionar al equipo a través de las redes sociales (aumenta el aforo).
     2. Organizar una cena con los jugadores del equipo (mejora el nivel del equipo).
     3. Hackear la página oficial del equipo contrario (todas las acciones rivales serán penalizadas).
     4. Organizar un homenaje a un jugador leyenda (aumenta el aforo).
  2. Acciones durante el partido
     1. Entrevista a un jugador durante el descanso (mejora el nivel del equipo en la segunda mitad)
     2. Organizar un evento durante el descanso (mejora el nivel del equipo en la segunda mitad).
* Empresario
  1. Acciones antes del partido
     1. Incentivo económico para los jugadores (mejora el nivel del equipo).
     2. Mejorar las gradas del estadio (aumenta el aforo).
     3. Financiar un evento (aumenta el aforo).
     4. Sobornar al juez de línea (empeora la fuerza de la afición del equipo rival).
  2. Acciones durante el partido
     1. Hacer apuestas (aumento de dinero).
     2. Llamar al juez de línea sobornado para que empiece a amañar el partido (disminuye la fuerza de la afición del equipo rival).
* Ultra
  1. Acciones antes del partido
     1. Preparar pancarta para el partido (aumenta la fuerza de la afición).
     2. Pintarte con los colores del equipo (aumenta la fuerza de la afición).
  2. Acciones durante el partido
     1. Organizar una ola (aumenta la fuerza de la afición).
     2. Bufandeo (aumenta la fuerza de la afición).
     3. Tirar una bengala (disminuye la fuerza de la afición contraria).
     4. Salir de espontáneo al campo desnudo (iguala las fuerzas de la afición de los equipos y expulsa al jugador automáticamente del campo).

### 3.3.5. Organización del grupo

* Reparto de trabajo:
  + Crear los mock-ups.
  + Realizar un juego con cartas y un programa en Java que simule el juego web.
  + Organizar unas clases sobre Yii y Git para coger los conceptos básicos.