**Actas de reuniones**

# 1. Acta de la primera reunión

Semana 22 - 26 de octubre

Votación abierta en:<http://doodle.com/qkctiint7trzn5n9?>

Fecha decidida: **martes 23, 18:00**

## 1.1. Datos generales

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

## 1.2. Propósito de la reunión

* Toma de contacto de los diez miembros del grupo.
* Primera definición del proyecto.

## 1.3. Decisiones

### 1.3.1. Definición del juego

* Definición desde cero de la estructura inicial del juego (explicación de los elementos que teníamos claros para partir todos desde una misma base).
* Discusión de diversos puntos de la dinámica del juego como la estructura de las acciones o eventos y la distinción de estos en:
  + Acciones duraderas en el tiempo
  + Acciones con efecto hasta el partido
  + Acciones a realizar durante el partido
* Decisión sobre la implementación de partidos dinámicos mediante “flancos de tiempo” prefijados.

### 1.3.2. Organización del grupo

* Reparto de trabajo: redactar en grupos de dos, documentación para un apartado concreto del juego (resumen general, árbol de habilidades, recursos...).
* Fijados los martes a las 18:00 como reuniones habituales del grupo
* Fijada la fecha de la segunda reunión.

# 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.

# 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.

# 4. Acta de la cuarta reunión

Semana del 12 al 18 de Noviembre

Fecha decidida: **Martes 13, 18:00**

## 4.1. Datos generales

* Asistencia: presentes todos los miembros del grupo.
* Duración aproximada: 2 horas y 20 minutos.

## 4.2. Propósitos de la reunión

* Explicar el funcionamiento de la herramienta YII. Instalación, uso y cómo vamos a trabajar con ella.
* Explicar el funcionamiento de la herramienta Git. Instalación uso y cómo vamos a trabajar con ella.
* El propósito es que todos comencemos con una base común sobre la que trabajar.

## 4.3. Decisiones tomadas

### 4.3.1. Herramienta YII

Manuel Artero y Xabi López dieron una pequeña charla sobre la herramienta YII. Explicaron su funcionamiento y comunicaron cómo se ha decidido que trabajemos todos con la herramienta. Para ello crearon un documento dónde resumen lo que explicaron[1](https://docs.google.com/document/d/1iB-lUTS8hMrP0upXt2YzWxduAINWRy2k7-5T7DhrCIs/edit#bookmark=id.2yak424xtqy1).

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

Daniel Escoz dio una pequeña charla sobre la herramienta Git. Explicó su funcionamiento y comunicó cómo se ha decidido que trabajemos todos con la herramienta. Para ello creó un documento donde resume lo que explicó[2](https://docs.google.com/document/d/1iB-lUTS8hMrP0upXt2YzWxduAINWRy2k7-5T7DhrCIs/edit#bookmark=id.xz17wxx7xj4k).

## Referencias

1. Manuel Artero y Javier López, “[Documento de la herramienta YI”I](https://docs.google.com/document/d/1M3tNmDmQrOkfJVfY_8JDcsySzxoONokGkrVTcrWVD5c/edit#heading=h.vte0f1ycye5a)

2. Pedro Morgado y Daniel Escoz, “[Documento de la herramienta Git](https://docs.google.com/document/d/1t1UtkxZ6NoVPEXn30g1urzRmOhv5s2pvWGfl0k8TLls/edit)”

# 5. Acta de la quinta reunión

Semana del 19 al 25 de Noviembre

Fecha decidida: **Lunes 19, 16:00**

## 5.1. Datos generales

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

## 5.2. Propósitos de la reunión

* Probar el juego de cartas junto con el simulador de Java.

## 5.3. Decisiones

### 5.3.1. Conclusiones sobre el prototipo

* Partidas excesivamente largas y con demasiados recursos sobre la mesa
* Simulador de partidos en Java con resultados dispares: corregir este comportamiento
* Finalidad del prototipo alcanzada al permitirnos probar la dinámica del juego
* Crear documento en el que se recogan todas las conclusiones que se hagan a partir de distintas partidas con el prototipo

### 5.3.2. Organización del grupo

* Reparto de trabajo:
  + Realizar el documento de especificación de requisitos software.
  + Realizar documento de la previsión de riesgos.
  + Realizar un Javadoc del simulador de Java.
  + Terminar el documento de la definición del juego.
  + Realizar un calendario del año.

# 6. Acta de la sexta reunión

Semana del 26 de Noviembre al 2 de Diciembre

Fecha decidida: **Martes 27, 18:00**

## 6.1. Datos generales

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

## 6.2. Propósitos de la reunión

* Redefinir la especificación de los árboles de habilidades.
* Redefinir la especificación de peñas y aficiones.
* Especificar los casos de uso y discriminar los que pertenecen a la arquitectura y los que no.

## 6.3. Decisiones

### 6.3.1. Árboles de habilidades

El profesor determinó que no habría 3 árboles de habilidades diferentes sino que habría uno solo común para los 3 personajes. Esto supone redefinir cómo son los árboles de habilidades. El árbol de habilidades —lo llamamos árbol por motivos históricos— tendrá forma de grafo circular y conexo, y dependiendo del tipo de personaje que use el jugador (ultra, movedora de masas, empresario) se empezará en un punto del árbol (círculo) u otro. Para más información sobre cómo se determinó que sería consulte el archivo de «Definición del juego»[1](https://docs.google.com/document/d/1KFRuoEjdRh1vhs03CGKejM6BZEYJNuYrlVX-iAxUz4U/edit#bookmark=id.8f37fxltl6u6).

### 6.3.2. Peñas y aficiones

El profesor determinó que no habría distinción entre peñas y aficiones. Se hablaron sobre todos los aspectos del juego dónde afectaría este cambio. Vimos, que no suponía un gran cambio en el concepto del juego, sin embargo, implicaba un gran trabajo el cambiar los documentos de la documentación en los que se reflejaba el cambio.

## Referencias

1. Marina Bezares, “[Definición del juego](https://docs.google.com/document/d/13eyi2Sa447NXmsxGQ2RQ6cNjF2xmwyemcddt7VxcZPA/edit)”.

# 7. Acta de la séptima reunión

Semana del 10-16 de diciembre

Fecha decidida: **martes 11 de diciembre**, 18:00

## 7.1. Datos generales

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

## 7.2. Propósitos de la reunión

* Explicar la organización decidida para abordar la implementación del proyecto
* Explicar el punto en el que se encuetra el proyecto en la planificación general
* Dejar el calendario detallado para las vacaciones de navidad

## 7.3. Decisiones

### 7.3.1. Organización de la programación

Se ha explicado cómo qué organización se va a llevar desde este momento en el proyecto. Se ha sustituido la organización del grupo en diagramas por una alternativa mucho más práctica en el índice del repositorio.

También se ha hablado de la visión general del producto.

# 8. Acta de la octava reunión

Semana del 7 - 13 de enero del 2013

Fecha decidida: **martes 8 de enero; 17:00**

## 8.1. Datos generales

* Asistencia: presentes todos los miembros del grupo.
* Duración aproximada: 3 horas y 30 minutos.

## 8.2. Propósito de la reunión

* Hablar sobre el estado del proyecto pasadas las navidades
* Poner en conjunto el código escrito durante las vacaciones
* Organización del grupo de cara a la entrega de enero

## 8.3. Decisiones

### 8.3.1. Puesta a punto del código

Se ha comenzado a unir las funcionalidades implementadas. Se ha planificado el reparto de tareas para completar los hitos puestos para la entrega de enero; todo indicado en el [documento de organización del grupo del repositorio](https://github.com/JugadorNumero12/JugadorNum12/blob/master/Organizacion.md).

# 9. Acta de la novena reunión

Semana del 14 - 20 de enero del 2013

Fecha decidida: **martes 15 de enero; 17:00**

## 9.1. Datos generales

* Asistencia: presentes todos los miembros del grupo.
* Duración aproximada: 2 horas y 30 minutos.

## 9.2. Propósito de la reunión

* Reunión del código implementado y revisión del mismo
* Implementación durante la reunión en busca de posibles problemas o atascos

# 10. Acta de la décima reunión

Semana del 8 - 14 de abril del 2013

Fecha decidida: **sábado 13 de abril; 17:00**

## 10.1. Datos generales

* Asistencia: presentes todos los miembros del grupo.
* Duración aproximada: 2 horas y 15 minutos.

## 10.2. Propósito de la reunión

* Decidir qué hacer ahora para terminar el proyecto
* Discutir la representación visual final del partido

## 10.3. Decisiones

### 10.3.1. Brainstorming sobre la representación visual del partido

1. Números internos de la fórmula (por qué tengo este ánimo? El aforo?).
2. En qué repercuten las acciones que realizan.
3. El partido se representará como un croquis de un entrenador, y dibujos para cada estado para ver qué está pasando.
4. Estado, ánimo, aforo, 2 factores (ofensivo y defensivo), nivel. Estáticos durante el partido: aforo y nivel.
5. La información irá dividida en pestañas: Partido, Detalles y Crónica.

### 10.3.2. Aspectos en los que centrarse a continuación

1. Acciones de partido.
2. Sistema de niveles
3. Comunicación.
4. Mostrar el partido.

### 10.3.3. Conclusiones a partir de las encuestas realizadas en clase

1. No vamos a hacer foro.
2. Hacemos chat y sistema de notificaciones.
3. Entre 3-5 partidos por semana.
4. Partidos “cortos” de 15-20 minutos.

### 10.3.4. Pendiente a realizar

1. Indicar cuanto tiempo le queda a una acción
2. En el listado de acciones, que aparezca cuantos recursos le quedan para completarse.