

27-02-17

Postmortem

Objetivos para el Hito I 20 de marzo

- Tener un nivel jugable
- 3 enemigos básicos
- 1 personaje implementado

Que si/no ha funcionado

- Ha funcionado el consenso de que iba ir el juego, La idea principal del juego, todo el mundo esta de acuerdo en la idea primitiva del juego.
- No ha funcionado parcialmente el uso correcto del repositorio tenemos un miedo al merge fallido
- Ha funcionado parcialmente el quedar para hablar por skipe todas las mañanas
- Ha funcionado la distribución de tareas por el Pivotal Tracker.

Qué hubiera necesitado más detalle

- Si los personajes van a disparar o tener un ataque cuerpo a cuerpo.
- Los Mundos que vamos a tener.
- Los personajes que vamos a hacer.
- Los tipos de enemigos.
- Los objetos que va a haber.
- La herencia de los objetos.

basicamente el GDD no esta definido del todo.

Qué procesos no han mejorado

- El uso del repositorio
- Tener algo visible es demasiado complejo a veces

Qué documentos no se han leído

- El GDD (Muy primitivo de momento para poder hacer algo).
- La herencia de los personajes y de los objetos.

Qué cambios hacen falta

- Terminar el GDD, al menos en el apartado de las entidades que contiene el juego.
- Hacer la herencia para poder desarrollar contenido.
- Una correcta distribución de tareas.

Conclusiones

Cargos Internos repartidos

- Secretario: Francisco
- Inspectores: Pachi y Ángel
- Historia y arte: Mario y Manuel

Tareas repartidas hoy

- Diseño conceptual de la historia, Mario y Manuel
- Camara que siga al personaje, Victor y Carlos
- Diseño de todos los objetos, Fran
- Diseñar 3 enemigos (programación), Algaba, Mario, Manuel
- Colisión personaje del personaje, Ángel y Pachi