

Día 1: Decisión de rasgos generales del proyecto,

- El objetivo del proyecto es crear un juego multiplataforma con **orientación a las plataformas portables** (Android, IOS, WP).
- El juego sería diseñado en 2D por temas de complejidad de diseño estético, pero se intentará abstraerlo de esta limitación para hacer posible un eventual cambio al 3D.
- Se decidió utilizar Unity3D como herramienta básica para realizar el proyecto (acordamos lenguaje C# para homogeneizar).
- Para simplificar la comunicación remota y el control de versiones del proyecto, **decidimos gestionar utilizando** [GitHub](#).
- Decidimos orden de desarrollo del proyecto (ver adjuntos).
- Decidimos temática del juego (ver adjuntos).
- Las herramientas utilizadas serán registradas en un adjunto.
- Realizamos **pequeña** prueba de las herramientas, realizando un control de movimiento básico.

Día 2: Bocetos código,

- Testeamos distintas escenas, cargar recursos entre ellas y planteamos un boceto muy básico de como funcionaría el Save/Load y la persistencia entre escenas del juego.
- **Planteamiento rudimentario de interacciones** (con mouse y colisiones).
- Agregado randomizado de color (pelo y gorra), para luego probar Save-Load.
- Decidimos utilizar Unity Remote para facilitar el debugging en sistemas Android.
- **Deberíamos decidir próximamente los datos necesarios para guardar** una partida, y con ello la forma de *guardarlo* (*¿es necesaria una base de datos elaborada?*)
- Posibles temas inmediatos a desarrollar:
 - Sistema **Save/Load**.
 - Creación de **juego nuevo**.
 - Definición de *clases* necesarias (**Especie-Monstruo** por ejemplo).
 - **Sistema de batalla**.