

Firma manager: Miguel Ángel García Perilla	Acta de reunión: Reunión de revisión

Fecha programada: 6/10/2021

Fecha hora inicio real:

8:00 p. m.

Fecha y hora de cierre:

PARTICIPANTES		
Nombre	Cargo	Asistió
Johan Santiago Bernal Velasquez	Diseño enemigos	Asistió
Camilo Alexander Arias Guerrero	Diseño estructura de niveles	Asistió
Cristian Leonardo Olmos Olmos	Diseño estructura de niveles	Asistió
Miguel Ángel García Perilla	Diseño estructura de escenarios	Asistió
Luis Sebastián Huertas Torres	Codificacion enemigos, grupo apoyo a la estructura de los niveles	Asistió
Miller Esteban Arévalo Higuera	Diseño enemigos, grupo apoyo a la estructura de los niveles	Asistió
Juan David Ovalle Catellanos	Diseño estructura de escenarios	Asistió

AGENDA		
Punto	Descripción	Responsable
1	Revision de avaces desde el dia lunes	Miguel Angel Garcia

TEMAS TRATADOS	
Se realizo la revision de los avances con respecto a las tareas asignadas a cada integrante	
Se realizo la entrega de otros dos enemigos, uno de ellos con animacion estatica y de ataque	
Un enemigo ya ha sido implementado con su correspondiente animacion y AI para perseguir al jugador	
Se volvio a explicar como se desarrollara el diseño de los niveles	
Fueron creados y corregidos los fondos, a peticion de todos	

#	Nombre	Tipo
1	Eenemigo_FLEMA_static	png

2	Eenemigo_FLEMA_move	png
3	FondoCiudadCAOSchoque	jpg
4	FondoCiudadCAOSx2	png
5	FondoPasillo	jpg
6	FondoPasilloCaos	jpg

Conclusiones

Epica # 9: Yo como usuario necesito un nivel o escenario con la finalidad de moverme a través de el (5)
Epica # 11: o como usuario necesito un desarrollo de enemigos con la finalidad de poder enfrentar algo dentro del juego (5)
Epica # 17: Yo como usuario necesito un diseño de escenario donde el personaje interactúe (5)
Epica # 18: Yo como usuario necesito interactuar con los enemigos. (5)

Compromisos adquiridos	Responsable
Realizar correccion backgrounds, pasillo de colegio, entrada de colegio con choque, ciudad sin colegio	Juan, Miguel
Concretar de mejor manera el diseño de los escenarios, boceto del diseño de cada nivel	Camilo, Leonardo   Apoya-
Implementar el resto de los enemigos en el codigo	Luis


8:26 p. m.

Observaciones
Ninguna
Ninguna
Ninguna
Ninguna
Ninguna
Ninguna
Ninguna

	Duración
Perilla	26 minutos


Tamaño
32,8 KB

<-Especificar tipo de reunión

<- poner una hora

Jueves  
Srpint planeación                      Responder preguntas  
Sprint cierre  
Sprint Retrospectiva  
  
Reunión 15min -Daily

<-Poner las épicas seleccionadas

<- Se organiza respecto a como esta la agenda  
<-Poner las épicas seleccionadas

33,7 KB
207 KB
497 KB
52,5 KB
54,5 KB


	Fecha ejecución
	7/10/2021
>Miller,Luis,	7/10/2021
	7/10/2021