

Minuta N°1

En el día de la fecha 11/08/17 nos reunimos en el buffet de la UNLa a hacer una puesta en común de lo visto en clase.

Aun no tenemos la dinámica del juego pero va a ser un estilo de juego libre(no juego de rol) pero con características similares.

Hemos fijado que cada integrante del grupo va a programar con Python para enfocarse en el tema del trabajo y así poder hacerlo más entretenido y dinámico.

Los integrantes del grupo presente son los que hoy estamos reunidos.

Mauro Hidalgo

Julian Gonzalez

Matias Lizarraga

Daniel Geier

Minuta N°2

En el día de la fecha 31/08 nos reunimos en el buffet de la UNLa para debatir sobre el juego y características del mismo, también debatimos sobre el nombre del juego.

Los integrantes del grupo son los presentes reunidos.

Mauro Hidalgo

Matias Lizarraga

Julian Gonzalez

Daniel Geier

Minuta N°3

En el día de la fecha 11/09 estamos reunidos en el Edificio Jose Hernandez para concluir con los requisitos del juego y que tipo de juego va a ser.

Va a ser un juego estilo aventura en la cual va a estar centrado en un personaje pero en el menú puedes elegir uno de los dos personajes disponibles(masculino o femenino).

El nombre del juego no está aún definido.

Los integrantes reunidos son

Mauro Hidalgo

Daniel Geier

Julian Gonzalez

Matias Lizarraga

Minuta N°4

En el día 28/09/2017 los integrantes Mauro Hidalgo, Matias Lizarraga y Julian Andres Gonzalez decidieron cambiar la modalidad del juego, a un estilo "Survival".

Tambien se discutieron detalles de como sera el menu, los personajes y la jugabilidad.

Comentamos tambien los avances que logramos en el juego, como la creacion de un mapa personalizado.

Minuta N°5

En el día 2 de octubre, vimos como primer objetivo a corto alcance,

terminar un juego de tipo survival , y si es posible ampliarlo a un juego rol,

dependiendo de la dificultad que tengamos en el desarrollo de este.

Comentamos también las modificaciones que hicimos en el código durante los días transcurridos,

tales como:

el mapa, el pj, los movimientos que este ultimo realiza, la introducción del menu, etc.

Por ultimo debatimos sobre la historia del juego/pj dependiendo si realizamos un rol o survival.

Minuta N°6

En el día 13/10/17 se realizó una puesta en común sobre todo lo que trabajamos durante el cuatrimestre para poder tener el juego terminado al finalizar la cursada. Falta por hacer:

- Editar mapa de juego

- Incluir NPC personalizados

- Incluir personaje principal

- Añadir colisiones y tipos de daño

Para finalizar, se discutieron los factores más importantes de la documentación técnica del juego para luego ser entregados.

Los integrantes presentes fueron: Mauro Hidalgo, Julian Gonzalez, Matías Lizarraga y Daniel Geier.