|  |  |
| --- | --- |
| ACTA DE REUNIÓN  Reunión número: 2 (I4) | |
| Fecha: 22 abril 2025, EPS Lab 3  Duración: 1 h | |
| Asistentes: Equipo 2101 D  Guilherme Povedano Aragao  Matteo Artuñedo González  Álvaro Iñigo Romillo  Araceli Gutiérrez Llorente | |
| Orden del día (temas a tratar):   * Revisión de tareas realizadas y funcionalidades ya implementadas. * Actualización del diagrama de Gantt según el apartado anterior. Revisión de la temporalización planificada para tareas pendientes. * Discusión de ideas para la personalización del juego y toma de decisiones. | |
| Temas tratados y acuerdos | Responsables y Fecha |
| Revisión de trabajo hecho por los diferentes miembros:  Matteo: incluido campo ‘following’, ‘recruit’, ‘abandon’; modificado el comando ‘attack’. Comando ‘chat’ y ‘move’ también modificados. Descripciones gráficas vivo/muerto actualizadas. Modificaciones en Space y en Game (followers) realizadas. | Requisitos F1 a F5 (incluidos) ya están implementados. Implementación funcional. |
| Revisión de trabajo hecho por los diferentes miembros:  Guilherme: direcciones modificadas (up/down); módulo object.c modificado para incluir campos ‘health’, ‘movable’, ‘dependency’, Funciones para manejar esos campos y funciones de pruebas también añadidas en object\_test.c. | Requisitos F6 y F7 ya implementados. La implementación es funcional. Finalización de detalles en la implementación prevista durante la semana del 22 al 28 de abril. |
| Revisión de trabajo hecho por los diferentes miembros:  Araceli: modificado comandos ‘take’ y ‘drop’ para incluir los campos ‘health’, ‘movable’, ‘dependency’. Creado comando ‘use’. Se discuten diferentes formas de implementación para la lectura del argumento opcional de ‘use’. Se acuerda modificar la estructura ‘Command’, para incluir un segundo argumento, necesario en algunos nuevos comandos. | Requisitos F8 y F10. Modificar estructura de ‘Command’. Finalización prevista semana del 22 al 28 de abril. |
| Revisión de trabajo hecho por los diferentes miembros:  Álvaro: implementado modificaciones de carga de objetos y espacios desde ficheros. Implementación de módulo GameManagement (F15).  Trabajo realizado sobre la integración de música en el juego. Discusión sobre manejo de memoria por parte de la biblioteca que gestiona la música, ya que valgrind indica posibles fugas de memoria durante la ejecución. | Requisitos F9 y F15. Finalización detalles de F15 prevista semana del 22 al 28 de abril.  Sobre integración de música en el juego: estudiar diferentes posibilidades que la hagan posible sin comprometer la claridad de una gestión eficiente de memoria del propio juego, al margen de la música. |
| Ideas sobre la personalización del juego:  cazafantasmas – ¿por qué personaje en ese entorno? casa encantada abandonada que fue su propia casa hace años y a la que debe volver para recuperar algo - misiones secundarias: acordarse de cosas de la infancia hablando con juguetes, *flashback* que va desbloqueando + cambiar de mapa – *flashback* con comando ‘load’ y ‘save’ – ideas para multijugador: limitamos a 2 personajes, y que cada personaje decida cuándo acaba su turno (aunque exista número máximo de turnos, pero que el jugador sea quien ejecuta el cambio, y no haya cambio de turno automático), tener en cuenta requisito de funcionalidad F19 respecto a este punto; Otras posibles funcionalidades: aliar jugadores (ya prevista cooperación de jugadores en requisito F20). Otras posibilidades de mejora del juego: amentar tamaño de descripción gráfica. F19 puede implementarse ya. | Matteo y Álvaro se encargan de la narrativa del juego: presentación de la historia a través del juego y la interacción de jugador con personajes y objetos. Revisión del desarrollo de la narrativa: lunes 28 de abril. |
| Reparto de tareas pendientes:  F16: Álvaro;-- -F17 (GameRules)-F18 (determinista): Araceli; --- F19(multijugador)-F20 (cooperación players):Matteo | Revisión de la implementación la próxima semana, 28 de abril. |
| Requisito de pruebas P2: script de bash- | Entrega de la tarea en Moodle, fecha límite lunes 28 de abril, 23:59. Encargado Matteo. |
| Valoración de la reunión. Aspectos a mejorar:  Valoración positiva. Interacción buena. Ritmo de trabajo adecuado. | |
| Temas a tratar en la próxima reunión.   * Revisión de tareas realizadas. * Revisión de temporalización de tareas pendientes. * Revisión del avance en la personalización del juego.   Fecha: lunes 28 de abril (próxima reunión) | |