|  |  |
| --- | --- |
| ACTA DE REUNIÓN  Reunión número: 3 (I4) | |
| Fecha: 28 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 del trabajo de la última semana. * Actualización del diagrama de Gantt. Revisión de la temporalización planificada para tareas pendientes. * Avance en la personalización del juego y toma de decisiones. | |
| Temas tratados y acuerdos | Responsables y Fecha |
| Revisión de trabajo realizado:  Guilherme: F11 terminado (incluye funciones en Game para manejo de links) | F11 terminado (Guilherme) |
| Revisión de trabajo realizado:  Araceli: F8 y F10 | Implementación realizada incluyendo nuevo campo en la estructura- se discute nuevamente la modificación de la estructura de Command y que el primer argumento pueda incluir más de una palabra (ver punto siguiente). |
| Discusión sobre la modificación de la estructura de comandos que habíamos acordado: añadir un nuevo campo (segundo argumento) no es necesario, pero sí se considera conveniente. | Guilherme, revisa comandos ya implementados para que el primer argumento pueda incluir más de 1 palabra (con separación de espacio) |
| Discusión sobre GameRules: Contador de comandos y ejecutar acciones aleatorias tras contador mod 10, por ejemplo. | Araceli – final de semana actual. |
| Matteo: considera implementar un nuevo módulo *Dialog*. Además, quizás no es necesario imprimir el mapa del juego, sino el dibujo ASCII de la habitación donde esté el personaje (por ejemplo, el dormitorio) y debajo el diálogo, más importante que el mapa para la personalización del juego. | Matteo comienza con la parte de dibujos. |
| Se discute cómo implementar objetos dentro de objetos: cofre con algo dentro. Crear comandos cuando sea necesario, por ejemplo: ‘look inside’ para ver lo que hay dentro de un cofre- quizá utilizar para esto el comando ‘inspect’ ya implementado. | Guilherme – final de la semana actual. |
| Implementar comando ‘give’ entre players (el objeto cambie de mochila de la de uno a la del otro) | Guilherme – final de la semana actual. |
| Definir desde .dat los campos para los objetos ‘movable’, ‘dependency’ y ‘health’ | Álvaro - fin de la semana actual. |
|  |  |
|  | |
| Temas a tratar en la próxima reunión.   * Revisión de tareas realizadas. Funcionalidades implementadas. * Revisión de temporalización de tareas pendientes * Revisión de la personalización del juego.   Fecha: lunes 5 de mayo - (prevista próxima reunión)  NOTA: el siguiente día lectivo, 29 de abril, se suspendieron las clases por el corte de suministro eléctrico el día anterior | |