|  |  |
| --- | --- |
| ACTA DE REUNIÓN  Reunión número: 4 (I4) | |
| Fecha: sábado 3 mayo 2025, 18:30, reunión celebrada a través de Teams  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 guion del juego personalizado y de su implementación en ‘Misiones’ y ‘Cinemáticas’. * Discusión de implementación de módulo GamesRules a partir de esas estructuras en las que se personaliza el juego. | |
| Temas tratados y acuerdos | Responsables y Fecha |
| House.dat: objetivos en distintos pasos de cada misión | Álvaro lo finaliza antes del 5 de mayo. |
| Mirar abajo líneas de discusión e ideas para la implementación de Games Rules. |  |
|  |  |
| Temas a tratar en la próxima reunión.   * Revisión de tareas realizadas. Funcionalidades implementadas. * Revisión de temporalización de tareas pendientes. * Revisión de detalles en la personalización del juego.   Fecha: lunes 5 de mayo en clase de la asignatura | |

Discusón sobre GamesRules:

Reglas del juego para implementar las Misiones y Cnemáticas en las que se narra el juego.

Algunas ideas: Por ejemplo, cuando abren el botiquín en el 2º piso, que de forma aleatoria pueda haber algo que cura y que se determine en el momento que el player interactúe con el botiquín.

Lista de 6 reglas:

* Chequear la misión, en qué misión te encuentras, si estás en alguna, y dependiendo de en qué punto estás de la misión ejecutar regla (por ejemplo, me piden que me haga del mismo equipo de Bob). Por ejemplo si la misión es luz, verificar que luces encendidas.
* Función que se llame desde game\_loop,
* Cuando los personajes suben las escaleras al 2º piso: también es cinemática; cambiar game\_set\_cinematics al parámetro que corresponda.

Narración de misiones para implementación de Games Rules:

* preguntar al profesor (por ahora mantenemos el comando ‘turn’): cada vez que se complete objetivo de una misión que se cambie de turno.
* Llamar a game\_next \_turn cuando se ha terminado una misión.
* Cinemática inicial: están en espacio inicial.
* 1ª misión: *Team* a su hermano; y la misión se acaba cuando uno está en el equipo del otro.
* 2ª misión: se completa cuando en la mochila de Alice estén linterna y pilas. Check misison y verificar que pilas y linterena están en mochila de Alice.
* 3ª misión: *fllashback*, objetivos: buscar por la casa una manera de encender las luces, verificar que mismo espacio que generador – inspeccionar generador – luces encendidas
* 4ª: Alice a la escalera, Bob vaya a la escalera y cuando los dos en la escalera GameRule aparece enemigo en espacio de escaleras -> Bob busca algo con lo que matar, en su backpack hay un cuhillo, verificar que Alice tiene la linterna. Entonces, abre link de las escaleras y permite que puedan pasar.
* En piso de arriba hay otra GameRule comprueba que se está en esa misión, que activa 2ª cinemática: Alice pierde vida porque se cae por las escaleras.
* Siguiente misión: ahora Alice debe ir al baño – *inspect* botiquín y que aparezcan los dos objetos en el espacio (band-aids y medicine). GameRule: en la misión de buscar curación si inspeccionas botiquín aparecen (*spawn*) los objetos; Alice coge tiritas (comando USE), comprobar que último comando es USE tiritas.
* A continuación: turno de Bob. Bob va a su habitación y se encuentra un dinosaurio – El dinosaurio dice: que perdió la pata (cinemática).Se inicia *flashback*.

Otros puntos / cuestiones a implementar:

qué falta de commandos?

* *attack* especial para enemigo de escaleras.
* *inspect* para arreglar generador y para sacar objetos del botiquín.