

ACTA DE REUNIÓN

Reunión número: 7

Fecha: 14/12/2016

Duración: 30 min

Asistentes: Óscar Pinto Santamaría

Jose Ignacio Gómez García

Andrea Ruiz Pastor

Óscar Gómez Borzdynski

Orden del día (temas a tratar):

- Análisis de los objetivos decididos para esta reunión en la del día 07/12/2016
- Puesta en común sobre dificultades encontradas en el trabajo de esta semana
- Decisión de prioridades de trabajo con vistas a la última reunión antes de la entrega

Temas tratados y acuerdos	Responsables y Fecha
<p>Avances sobre los nuevos módulos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Funciones privadas de game para uso de <i>Game_rules</i> y <i>Dialogue</i> realizadas, comenzada la implementación del propio módulo <i>Game_Rules</i>: Andrea Ruiz• Implemtandas funciones de guardado de espacios, <i>callbacks</i> de carga y guardado, y nuevo game_init_from_file, trabajando en load: Óscar Pinto• Gran parte del módulo <i>Dialogues</i> acabada, trabajando en la comunicación adecuada con el módulo <i>Graphics</i>: Jose Ignacio Gómez• Terminado banco de pruebas de <i>Graphics</i> , trabajando en nuevo fichero de carga con espacios y objetos, representación gráfica de los espacios y documentación Doxygen: Oscar Gómez	<p>Todos 14/12/2016</p>
<p>Análisis de objetivo para esta sesión:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conseguido con éxito un juego que utiliza la nueva interfaz gráfica y las nuevas implementaciones de <i>Object</i> y <i>Space</i>, así como los nuevos comandos.	<p>Todos 14/12/2016</p>
<p>Dificultades encontradas durante el trabajo esta semana:</p>	<p>Todos 14/12/2016</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Problemas con la comunicación entre <i>Dialogue</i> y <i>Graphics</i>, que deberán ser resueltos cambiando la estructura de los callbacks y modificando ligeramente la interfaz gráfica. • Problemas con la implementación de un comando load para cargar una partida anterior. • Fallos de memoria en el comando inspect inesperados 	
<p>Prioridades de trabajo:</p> <p>Faltando tan poco tiempo para la entrega, la prioridad debe ser eliminar los fallos encontrados en el programa y completar de forma definitiva la implementación de módulos nuevos, con vistas a probar la jugabilidad y completar la documentación antes de la siguiente y última reunión.</p>	<p>Todos 14/12/2016</p>
<p>Valoración de la reunión. Aspectos a mejorar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La coordinación entre miembros del grupo ha mejorado sensiblemente tras los problemas sufridos antes de la anterior reunión, estándose ahora trabajando en módulos estrechamente relacionados con resultados satisfactorios. • Todos los miembros del equipo tienen trabajo suficiente hasta la siguiente reunión, y se han hecho suficientes avances como para no tener sobrecarga de trabajo la última semana 	
<p>Temas a tratar en la próxima reunión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis del estado del juego a dos días de la entrega, reparto de tareas para completar de forma adecuada el proyecto. • Análisis de completitud de los objetivos decididos esta reunión • Realización de la documentación relacionada (informes de pruebas, mapa, instrucciones, etc.) <p>Fecha: 14/12/2016</p>	