

# ACTA DE REUNIÓN

Reunión número: 6

Fecha: 07/12/2016

Duración: 30 min

Asistentes: Óscar Pinto Santamaría

Jose Ignacio Gómez García

Andrea Ruiz Pastor

Óscar Gómez Borzdynski

Orden del día (temas a tratar):

- Puesta en común de los avances sobre nuevos módulos
- Discusión sobre funciones relacionadas a implementar de orma coordinada
- Análisis de el guión propuesto
- Decisión de prioridades para la próxima semana

Temas tratados y acuerdos	Responsables y Fecha
Avances sobre los nuevos módulos: <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Space</i> completado: Andrea Ruiz</li><li>• Funciones básicas de <i>Object</i>: Óscar Pinto</li><li>• Nuevos <i>callbacks</i>: Jose Ignacio Gómez</li><li>• Funcionalidad básica de <i>Graphics</i>: Óscar Gómez</li></ul>	Óscar Pinto 07/12/2016
<ul style="list-style-type: none"><li>• Necesarias funciones de <i>Object</i> para los <i>callbacks</i> <b>turnon</b> y <b>turnoff</b>, así como modificar <b>inspect</b> para los nuevos espacios y objetos (Óscar Pinto)</li><li>• Necesario comenzar el módulo <i>Dialogue</i> para enlazar con la interfaz gráfica (Jose Ignacio Gómez)</li><li>• Necesario completar la interfaz gráfica para que reciba y imprima los diálogos (Óscar Gómez)</li><li>• Banco de pruebas para <i>Space</i> y comenzar el módulo <i>Game_rules</i> (Andrea Ruiz)</li></ul>	Todos 07/12/2016
El guión propuesto por Óscar Pinto se rechaza por ser demasiado complicado de implementar, se decide de forma unánime centrarse en la implementación de nuevos módulos y retrasar la elaboración del guión	Todos 07/12/2016

<p>Las prioridades para la próxima semana serán tener completado un juego que utilice la interfaz gráfica nueva, con los nuevos módulos de <i>Space</i> y <i>Object</i>, y que funcione con el juego anterior, para poder empezar a introducir los módulos nuevos sobre una base establecida.</p>	<p>Todos 07/12/2016</p>
<p>Valoración de la reunión. Aspectos a mejorar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se acuerda mejorar la comunicación entre miembros del grupo pues en varios momentos se ha tenido que interrumpir un trabajo por falta de funcionalidad en otro módulo con el que se debía de coordinar.</li> <li>• Todos los miembros del equipo tienen trabajo suficiente hasta la siguiente reunión, y se tiene un objetivo claro para la misma</li> <li>• Se decide tener hechos los bancos de pruebas para <i>Object</i> y <i>Space</i> la próxima reunión.</li> </ul>	
<p>Temas a tratar en la próxima reunión.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puesta en común de dificultades y debate para solventarlos</li> <li>• Entrega interna sobre progresos</li> <li>• Análisis de completitud de los objetivos decididos esta reunión</li> <li>• Comienzo de la siguiente etapa de desarrollo (introducir los nuevos módulos <i>Dialogue</i>, <i>Management</i> y <i>Rules</i> en el juego)</li> </ul> <p>Fecha: 07/12/2016</p>	