

ACTA DE REUNIÓ No. 2

23 DE SETEMBRE DE 2021

ASSISTENTS: Sergi, Marti, Ricard, Hernan, Guillem, Alex

HORA D'INICI: 12:30

LLOC: Aula Q5/1005

1. Aprovació de l'acta anterior.

S'afegeix sobre l'acta anterior:

- Discussió de les estructures de dades necessàries per al desenvolupament del projecte. Com ara classes, funcions d'aquestes classes i variables.
- Més claredat a l'hora d'indicar les tasques de cadascun, a partir d'ara adoptaran el format d'*sprints*, petites tasques a realitzar setmana rere setmana.

2. Discussió.

En aquesta segona sessió hem començat comentant el treball de l'anterior sessió així com l'acta i tot allò que vam comentar i especificar en ella. Amb aquesta discussió i junt amb els comentaris del professor hem arribat a la conclusió que hem de definir més les estructures de dades que utilitzarem així com especificar més les tasques que anem fent cada setmana.

Així doncs, després de votar, hem arribat a les següents conclusions:

- Creació d'estructures de dades com ara la classe Casella, Taulell, i Peça. En aquesta última classe pensem tenir diferents funcions per a cadascuna de les diferents peces.
- A l'hora d'apuntar les tasques a realitzar per cada integrant del grup, ser més exacte en la seva definició. Encara que això impliqui tasques més petites, es busca més transparència i que les tasques dutes a terme reflecteixin millor el treball setmanal. L'objectiu és facilitar l'organització.

Una altra discussió ha sigut en el referent a la càmera. Ara mateix tenim un bucle que funciona per espera activa.

Considerem que, a l'hora de canviar l'entorn poder mantenir la càmera de l'entorn inicial de l'assignatura perquè funcioni per interrupcions. S'està valorant agafar aquesta part del codi de l'entorn de l'assignatura i implementar-ho en el nostre entorn, que és un més senzill. Això es farà de cara a anar sumant implementacions al nostre entorn.

L'últim comentat ens porta a aquest punt. I és que hem optat per canviar l'entorn. Partint de la idea que l'entorn que se'ns va donar originalment tenia massa funcions implementades i a alguns de l'equip no els hi semblava el còmode per a començar a treballar en aquest projecte. Així doncs, vam optar per agafar un més senzill i anar implementant noves funcions segons les anem necessitant.

3. Acords.

- El programa funcionarà per interrupcions.
- Utilitzarem un entorn propi al que anirem implementant funcions progressivament.
- Una petita organització del format respecte a com seran les futures classes.
- Seguir un format de treball d'*sprints*.
- Ser més específics amb les tasques (apuntar subtasques).

Objectius per a la setmana següent:

- Ricard i Hernán: incorporar un importador d'objectes (.obj) i mostrar l'objecte per pantalla.
- Martí: incorporar e implementar en l'entorn un focus de llum funcional i la seva interacció amb els objectes.
- Sergi i Guillem: aconseguir que tots els objectes tinguin textura, tot i que sigui senzilla.
- Álex: portar explicades i estructurades (pseudocodi) les estructures de dades que utilitzarem.

Tasca	Descripció	Responsable	Participants	Durada (setmanes)	Grau Finalització
Càmera i espai	Creació d'una Camara base i un espai on assentar-la	Marti	Marti	4	30%
Subtasca: Incorporació d'un espai i càmera senzilla	Crear una base on treballar		Marti	1	100%
Subtasca: Incorporar llum	Incorporar una il·luminació en l'entorn		Marti	1	0%
Modelatge de fitxes	Disseny dels models de les peces	Ricard	Ricard Hernan	4	50%
Subtasca: Crear models de fitxes	Disseny de models en <i>blender</i>		Ricard	1	100%
Subtasca: Incorporar importador	Incorporar un importador d'objectes obj		Ricard Hernan	1	0%
Texturitització dels elements	Disseny de les textures de les peces	Guillem	Guillem Sergi	4	40%
Subtasca: Generar textures base	Dibuixar/crear Textures base per a les peces		Sergi	1	30%
Subtasca: Importar textures a <i>blender</i>	Aconseguir importar les textures a <i>blender</i>		Guillem Sergi	1	0%
Programació de la funcionalitat del projecte	Programar les mecàniques principals del joc	Alex	Alex	7	5%
Subtasca: Estructures de dades	Portar (i evaluar) Possibles estructures de dades que continguin el projecte		Alex	1	10%

Feina encara no assignada					
Texturització del entorn	Disseny de les textures secundaries				
Shaders	Programació de la il·luminació				
UI	Disseny de la interfície d'usuari				

S'acaba la reunió a les 14:30.

Signatures:

Alex Castro Gastón

Sergi Bons Fuses

Guillem Centelles Pavon

Martí Caixal Joaniquet

Ricard Lopez Olivares

Hernán Capilla