# Acta de Reunión – IS2 – Presentación 4

|  |
| --- |
| **Fecha:** |
| 30/10/2017 |
| Grupo: |
| F |
| Participantes (nombre y firma): |
| Juan Francisco Baraybar Huambo 20140124  Ricardo Jesus Mandujano Nima 20100661  Diego Alonso Mego Fernandez 20100696  Bruna Morillo Palacios 20142059  Luis Edilberto Sifuentes Villarroel 20101062 |
| Notas del avance de la semana |
| * Se completó toda la animación de movimiento direccional del monstruo. * Se implementó la inteligencia artificial del monstruo (movimiento random alrededor del mapa, movimientos de ataque, entre otros). * Se logró especificar los movimiento de ataque del jugador y enemigo, por ejemplo al momento que el enemigo ataque y el jugador también pero un segundo después al ocurrir la colisión la animación de ataque del jugador debe detenerse y regresar a su estado de no ataque. * Se agregó la barra circular de vida del jugador (color rojo). * Se agregó la barra horizontal de vida del enemigo (tiene 3 diferentes colores: Verde mayor vida, Amarillo vida intermedia y Roja vida crítica). |
| Problemas |
| * A pesar de mejorar la coordinación entre los integrantes del grupo, todavía se presentan algunos retrasos en la parte de generar el archivo .txt de configuración del juego. * A pesar de haber mejorado en conocimientos de Python, la poca experiencia de algunos miembros del equipo afecta el avance progresivo (implementación de código recae en 2 personas como máximo). * La falta de tiempo requerido por semana nos dificulto poder reunirnos. * Porcentaje de avances al Sprint 3 estimado (Excel): **65%.** * Porcentaje de avances al Sprint 3 real (Excel): **52,0408%.** |
| Acuerdos para la siguiente semana |
| * Dedicar más esfuerzo en la implementación del archivo de configuración .txt de Django con los atributos del jugador. * Implementación de mapas del juego y ubicación de objetos adicionales (muros, torres, tipos de relieve del terreno, ambiente, entre otros). * Dar prioridad a la gestión de maná y establecer la animación de muerte del jugador (mob) al acabar la barra de vida. * Implementación del inventario de objetos del jugador (tipos de armas, objetos de vida, etc). |
| Firma |
|  |