Tasks System

# LOG

|  |  |
| --- | --- |
| Fecha | Cambios |
| 28/06/2019 | Creación del documento y definición de objetivo y funcionamiento parcial |

# Objetivo

El sistema de tareas desarrollado busca permitir al juego presentar ante el jugador los objetivos actuales (tanto activos como inactivos) además de controlar su compleción. Para ello se utilizarán diversas estructuras tanto de control como de ejecución y monitorización que servirán como estructuras base para la ampliación del sistema.

Por lo tanto, el sistema se encargará de:

* Permitir al diseñador generar tareas basándose en tareas básicas.
* Permitir al diseñador crear tareas complejas mediante la adhesión de varias tareas simples.
* Permitir al jugador ver en tiempo real las tareas activas y su estado durante el juego.
* Controlar el progreso y estado de cada una de las tareas del juego.
* Estar a la escucha de eventos del juego para actualizar el estado de las tareas del sistema.

# Requerimientos

# Funcionamiento

Sabiendo el objetivo y los requerimientos de este sistema para una operación nominal es importante comprender el funcionamiento interno de cada uno de sus componentes.

Encontramos que estos componentes son:

* Manager de tareas
* Tareas
* Editor personalizado para Manager de tareas

## Tasks Manger

## Tasks Manger Editor

## Tasks