***Reuniones***

***Minuta 1:***

***Fecha:*** 1/9/2017  
-Se estableció la idea de la utilización de un control de versiones como Github y un administrador de tareas como Kanbanflow para llevar a cabo las distintas etapas del proyecto.

-Se establecieron distintas ideas sobre la trama y tipo de género del juego.

***Minuta 2:***

***Fecha:*** 5/9/2017

-Se habló sobre el tipo de genero del juego y se acordó que el mismo, será de tipo "plataformas" en dos dimensiones, shooter.

-Existirá un personaje principal que podrá moverse de izquierda a derecha, saltar hacia arriba y en forma parabólica, el cual se manejara con las flechas izquierda, derecha y dicho salto con la flecha hacia arriba. El personaje también disparara, usando la tecla espacio.

-Se acordó no usar más de un personaje principal, donde el mismo tendrá un arma distinta en cada nivel.

-Existirán no más de dos niveles, los cuales serán distintos escenarios en distintos países de acuerdo a la historia del juego.

-Participaran personajes secundarios el cual serán los “enemigos” básicos, la cual tendrán el mismo aspecto, donde sin embargo este cambiara de un nivel al otro. Estos personajes también dispararan, cambiando la dificultad en el segundo nivel, los disparos impactaran contra el personaje principal.

-En el final del nivel 2 existirá un enemigo que es más poderoso que los enemigos normales, siendo este el último enfrentamiento para finalizar el juego.

***Minuta 3:***

***Fecha:*** 8/9/2017

-Se habló sobre el origen de la historia del personaje y los lugares en donde serían establecidos los niveles.

-Se buscaron imágenes de formato PNG para el fondo y los Sprites a utilizar para los distintos personajes.

***Minuta 4:***

***Fecha:*** 13/9/2017

-Comenzó la codificación del código en cuanto al movimiento del personaje principal y el establecimiento del fondo del primer nivel.

-Se llevó a cabo la historia del juego y diseñaron los botones para el manual del juego.

***Minuta 5:***

***Fecha:*** 18/9/2017

-Se empezó a crear un proyecto en paralelo debido a ciertas dificultades con el juego inicial y por una cuestión de tiempo, se está considerando un juego un poco más básico.   
-En cuanto al primer proyecto, se tienen dificultades con el movimiento del fondo y la codificación de los enemigos y su complejidad.

***Minuta 6:***

***Fecha:*** 2/10/2017

-Se estableció que el primer proyecto sería desechado, se empezó a trabajar en el proyecto en paralelo, el mismo será un space invaders, en donde también tendrá dos niveles en el que aumentara la dificultad y cambiaran sus sprites, los mismos se manejan con las flechas y se disparara con la barra espaciadora. En el mismo, se creara el manual y una historia totalmente nueva.

***Minuta 7:***

***Fecha:*** 7/10/2017

-Se empezó a trabajar en los sprites del primer nivel y en la búsqueda de los del segundo nivel, se empezó la codificación del mismo en donde se establecen los movimientos de izquierda a derecha y sus disparos, luego se agregaran los enemigos.

-Se empezó a trabajar en la historia y el manual del juego.

***Minuta 8:***

***Fecha:*** 10/10/2017

-Se empezó la codificación de los enemigos, codificando sus movimientos disparos contra el jugador. También se codifico la barrera de defensa, la implementación de las vidas y el puntaje.

***Minuta 9:***

***Fecha:*** 16/10/2017

-Se terminó el primer nivel y se comenzó con la codificación del segundo, también se agregó una pausa al juego y el establecimiento de reiniciar al perder una partida o avanzar al segundo nivel en caso de ganar.

-Se creó el menú del juego

***Minuta 10:***

***Fecha:*** 20/10/2017

-Se terminó la codificación del segundo nivel, se agregaron los sprites y movimientos de los mismos, se agregó funcionalidad en esta segunda etapa y se empezó la documentación final del producto.