***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.