

Acta de reunión 5 Grupo 4

Ubicación: Sala 2.11, edificio Ada Byron, EINA (Universidad Zaragoza)

Fecha: 04 / Mayo / 2018

Hora: 16:00h

Asistentes: Profesor: Javier Lacasta. Equipo: Marius Crisán, Víctor Soria, Javier Corbalán, Carlos Maraños, Sergio Izquierdo, Ignacio Bitrián, Julia Guerrero.

Desarrollo de la sesión

Se corrige el plan de gestión, análisis, diseño y memoria del proyecto previamente entregado. Además, se presentan a grandes rasgos los avances del proyecto hasta el momento para ver si cumplen con los plazos propuestos inicialmente y se analizan las principales dificultades encontradas.

El desarrollo de la inteligencia artificial para el juego no se corresponde con el diagrama de Gantt realizado en un primer momento, aunque va bien encaminada.

Los ficheros de configuración del entorno de desarrollo no se suben a GitHub ya que dan problemas para el resto del equipo. Se sugiere el uso de Ant y Maven para el despliegue del mismo.

Se muestra el prototipo en Python de la IA con su consecuente aceptación del profesor.

Al ser un proyecto de gran envergadura, las pruebas en un videojuego, al no disponer de un grafo de estados completo, son difíciles de realizar.

Asuntos pendientes

Eliminar el diagrama de Gantt de la versión anterior y dejar únicamente el de la versión final, que es el verdaderamente relevante. Se inserta en el apartado de diseño.

Modificar el apartado de ejecución del proyecto ya que parece una versión final y es sólo una intermedia. Se indican medidas para corregir el problema que no se había estipulado en un principio. De esta manera, la memoria debe reflejar sólo el final del proyecto y no los procesos intermedios.

Las figuras se añaden en un Anexo en vez de directamente en el apartado de memoria. En este último se señala su referencia ya que no son relevantes a alto nivel. Solo debe aparecer un diagrama de clases de la lógica (este diagrama debe quedarse donde está, no en el anexo)

Modificar el apartado 5.2, ya que detalla problemas de la 1ª iteración que deben cambiar en la 2ª-

En el apartado de implementación, se deben eliminar los problemas de seguridad de la lógica ya que no son relevantes.

Modificar el diagrama de Gantt, ya que indican retrasos en la versión final.

Se sugiere cambiar la representación en árbol de los torneos por los problemas que lleva asociados.

Preparar una versión demo del proyecto plenamente funcional para mostrarla. Ésta debe mostrar el matchmaking de los usuarios de la misma liga.

Se cierra la sesión a las 16:45 horas.