ACTA DE REUNIÓN # 1   
Guayaquil, Martes 02 de enero del 2018

1. **Hora de la reunión**
   * 12H00
2. **Asistentes**
   * Iván Mera
   * José Viteri
   * Karen Borbor
3. **Observaciones**
   * Se necesita delegar la implementación de las mejoras observaciones hechas por el profesor en la entrega del proyecto para el primer parcial. Algunos de estos cambios son:
     + Añadir grid en el suelo de la escena
     + Añadir un fondo de color claro
     + Mejorar la función de deformación
     + Investigar sobre dat.GUI
4. **Orden del día**
   * Delegar implementación de mejoras
   * Delegar investigación de dat.GUI
5. **Acuerdos**
   * José Viteri llevará a cabo la implementación de los cambios
   * Karen Borbor investigará sobre la instalación y uso de dat.GUI

ACTA DE REUNIÓN # 2  
Guayaquil, Miércoles 03 de enero del 2018

1. **Hora de la reunión**
   * 13H00
2. **Asistentes**
   * Iván Mera
   * José Viteri
   * Karen Borbor
3. **Observaciones**
   * Se debe revisar los cambios delegados en la reunión #1. Además se debe aterrizar las ideas respecto a la implementación del nuevo requerimiento para colocar texturas en las figuras del escenario.
   * También se debe discutir sobre la información recogida por Karen Borbor respecto al uso de dat.GUI
4. **Orden del día**
   * Revisar implementación de las mejoras definidas en la reunión #1
   * Definir tareas para implementar funcionalidad de texturas
5. **Acuerdos**
   * Se revisa el commit 61a9cc4d343ec9b4a37d06a5647083e468a5dc15 del día 02 de enero del 2018 ejecutado por José Viteri. Todos los cambios fueron implementados sin novedades.
   * Se definen 2 tareas:
     + Implementación preliminar de opción en la barra de navegación para seleccionar una figura y escoger una textura. Al escogerla, la textura debe aplicarse sobre la figura automáticamente.
     + Implementación de una opción en la barra de navegación que permita eliminar una textura aplicada.
   * De las tareas definidas se delega:
     + Iván Mera se hará cargo de la implementación preliminar de la funcionalidad de las texturas
     + Karen Borbor se hará cargo de la implementación de la funcionalidad de eliminar una textura aplicada
   * Se acuerda no instalar dat.GUI dada la complejidad que implica utilizarlo en el proyecto

ACTA DE REUNIÓN # 3  
Guayaquil, Lunes 08 de enero del 2018

1. **Hora de la reunión**
   * 13H00
2. **Asistentes**
   * José Viteri
   * Karen Borbor
3. **Observaciones**
   * Se debe revisar la implementación de las tareas delegadas en la reunión #2
4. **Orden del día**
   * Revisar implementación de las tareas delegadas en la reunión #2
5. **Acuerdos**
   * Se revisa la funcionalidad completa del cambio de texturas de una figura y eliminar una textura aplicada. Se revisa los commits:
     + 69064e1fffc4be82b2b9897967390464a5872e4a del día 03 de enero del 2018 ejecutado por Iván Mera
     + d8aef0108538646c34b558937ea77c807f4bcd65 del día 07 de enero del 2018 ejecutado por Karen Borbor
   * La funcionalidad se implementó por completo y no se detectaron errores

ACTA DE REUNIÓN # 4  
Guayaquil, Martes 23 de enero del 2018

1. **Hora de la reunión**
   * 11H30
2. **Asistentes**
   * Iván Mera
   * José Viteri
   * Karen Borbor
3. **Observaciones**
   * Se necesita definir tareas para la implementación del proyecto en POV Ray. Este requiere que se renderice un escenario con varias figuras, y que al menos una de estas cuente con transparencia.
4. **Orden del día**
   * Definir y delegar tareas para la implementación del proyecto en POV Ray
5. **Acuerdos**
   * Se definen 3 tareas
     + Investigar sobre la instalación e implementación de un escenario en POV Ray
     + Renderizar un escenario con una única figura de prueba
     + Renderizar un escenario con una figura con transparencia
   * De las tareas definidas, se delega:
     + Karen Borbor llevará a cabo la implementación preliminar del proyecto en POV Ray

ACTA DE REUNIÓN # 5  
Guayaquil, Lunes 12 de febrero del 2018

1. **Hora de la reunión**
   * 11H30
2. **Asistentes**
   * Iván Mera
   * José Viteri
3. **Observaciones**
   * La reunión se llevó a cabo de forma remota
   * Se necesita discutir sobre la implementación de detección de colisiones en el proyecto elaborado en Three.js
4. **Orden del día**
   * Definir y delegar tareas para la implementación de detección de colisiones en el proyecto elaborado en Three.js
5. **Acuerdos**
   * Se definen 2 tareas
     + Investigar sobre posible método para detectar colisiones en el escenario
     + Implementar detección de colisiones para evitar que las figuras pasen del suelo al ser movidas
   * De las tareas definidas se delega:
     + Iván Mera llevará a cabo la implementación de la detección de colisiones

ACTA DE REUNIÓN # 6  
Guayaquil, Jueves 15 de febrero del 2018

1. **Hora de la reunión**
   * 15H30
2. **Asistentes**
   * Iván Mera
   * Karen Borbor
   * José Viteri
3. **Observaciones**
   * La reunión se llevó a cabo de forma remota
   * Se necesita revisar la implementación de la detección de colisiones
4. **Orden del día**
   * Revisar la implementación de la detección de colisiones
5. **Acuerdos**
   * Se revisan dos posibles casos para la detección de colisiones:
     + Emplear un tipo de control llamado EventsControl el cual permite establecer límites respecto a la funcionalidad del drag and drop. El problema con esta solución es que sólo permite mover las figuras en los ejes X y Z.
     + Definir una función que se ejecute de forma permanente y que detecte cuando la figura activa colisiona con el suelo del escenario. Cuando la detección ocurra, cambiar su posición para evitar que esta se siga moviendo. El problema con este solución es que es válida únicamente para figuras con vértices, además que, si se ejecuta el drag and drop con suficiente velocidad, la figura puede pasar del suelo de todas maneras.
   * Se acuerda que, de no encontrar una solución adecuada, se implementará la segunda opción.