

# Minutas 2021

## Contenido

<b>Contenido</b>	<b>1</b>
<b>2021-12-27 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>3</b>
<b>2021-12-20 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>4</b>
<b>2021-12-11 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>5</b>
<b>2021-12-04 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>6</b>
<b>2021-11-27 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>7</b>
<b>2021-11-24 - Reunión de Seguimiento (mensual)</b>	<b>8</b>
<b>2021-11-20 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>9</b>
<b>2021-11-06 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>10</b>
<b>2021-10-23 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>11</b>
<b>2021-10-21 - Reunión de Seguimiento (mensual)</b>	<b>12</b>
<b>2021-10-20 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>13</b>
<b>2021-10-10 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>14</b>
<b>2021-09-25 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>15</b>
<b>2021-09-18 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>16</b>
<b>2021-09-11 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>17</b>
<b>2021-09-08 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>18</b>
<b>2021-08-28 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>19</b>
<b>2021-08-25 - Reunión de Seguimiento (mensual)</b>	<b>20</b>
<b>2021-08-21 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>21</b>
<b>2021-08-14 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>22</b>
<b>2021-08-07 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>23</b>

<b>2021-08-04 - Reunión de Seguimiento (mensual)</b>	<b>24</b>
<b>2021-07-31 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>25</b>
<b>2021-07-24 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>26</b>
<b>2021-07-17 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>27</b>
<b>2021-07-10 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>28</b>
<b>2021-07-03 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>29</b>
<b>2021-06-30 - Reunión de Seguimiento (mensual)</b>	<b>30</b>
<b>2021-06-19 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>31</b>
<b>2021-06-12 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>32</b>
<b>2021-06-05 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>33</b>
<b>2021-05-29 - Reunión de Trabajo (semanal)</b>	<b>35</b>
<b>2021-05-26 - Kick Off</b>	<b>36</b>

## 2021-12-27 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunion de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se deja registro que se suspendió la reunión con el tutor el 21/12/2021, por motivos de agenda.
- Se acordó con el realizar la reunión mas adelante. Asimismo, dado que que ambos debemos rendir exámenes, se decidió priorizar estas actividades, por lo que se reanudará el trabajo full time en el mes de Marzo.

Se reanudarán las reuniones pasado el período de receso y exámenes finales.

# 2021-12-20 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

En la reunion de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se preparó la demo para la reunion del día martes 21/12/2021 con el tutor.
- Se realizó una puesta en común acerca de las funcionalidades de los server.
- Se generó un diagrama de arquitectura.

Durante la próxima reunion, seguiremos viendo los pasos a seguir.

## 2021-12-11 - Reunión de Trabajo (semanal)

- Se hizo una puesta en común del avance de la semana:
  - Versión inicial de endpoint 'Users' del AuthServer.
- Se actualizó el tablero del proyecto.

En la próxima reunión se avanzará con las tareas asignadas.

## 2021-12-04 - Reunión de Trabajo (semanal)

- Se hizo una puesta en común del avance de la semana.
  - Creación de repositorios para servidores de CloydSync.
  - Versión inicial de ambos servidores, con endpoints 'Home' y 'Ping'.
  - Algoritmo de spawning para objetos de juego (items).
- Se investigó la forma de hacer requests a una API REST desde Unity.
- Se conversó sobre las posibilidades para el hosting en la nube de los servers.
- Se decidió comenzar con el desarrollo de los servidores y postergar el inicio de la épica de DDA.
- Se actualizó el cronograma macro del proyecto.

En la próxima reunión se avanzará con las tareas asignadas y se actualizará en detalle las tareas del tablero del proyecto para las épicas en desarrollo.

## 2021-11-27 - Reunión de Trabajo (semanal)

- Se definieron las tareas a realizar hasta la próxima reunión de seguimiento:
  - Tuneo de algoritmos de PCG.
  - Generación procedural de items.
- Se iniciará el desarrollo de los servidores, comenzando por el AuthServer.

En la próxima reunión se avanzará con las tareas asignadas.

## 2021-11-24 - Reunión de Seguimiento (mensual)

Se mostraron los avances realizados en el trabajo al día de la fecha:

- Cronograma macro (global)
- Backlog de tareas
- Juego (implementación inicial de PCG)

Para la próxima reunión se continuará con el desarrollo del la generación procedural de contenido.



## 2021-11-20 - Reunión de Trabajo (semanal)

- Se actualizó el cronograma global del proyecto.
- Se repasó la demo para la reunión de seguimiento.

En la próxima reunión se mostrará el avance al tutor, y se conversará sobre los próximos pasos.

# 2021-11-06 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

Se puso en común la implementación inicial de los algoritmos de PCG:

- **Simple Random Walk:** hace varias caminatas al azar determinadas por la cantidad de iteraciones.
- **Corridor First Dungeon Generator:** genera pasillos al azar y luego un caminante aleatorio completa las salas.
- **Binary Space Partitioning:** realiza un particionado del espacio en forma aleatoria para ubicar las salas y luego terminar conectando con pasillos a las salas ya creadas

Se discutieron las posibilidades para tunear estos algoritmos, y como etapa posterior agregar los elementos del juego.

En la próxima reunión se avanzará con las tareas asignadas.

# 2021-10-23 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Se conversó sobre las diferentes estrategias a implementar para la épica de PCG

En la próxima reunión se avanzará con las tareas asignadas.

# 2021-10-21 - Reunión de Seguimiento (mensual)

## Temas Tratados

---

Se mostraron los avances realizados en el trabajo al día de la fecha:

- Cronograma macro (global)
- Backlog de tareas
- Juego (sistema de menús / nivel de prueba)

Para la próxima reunión se continuará con el desarrollo del nivel de prueba, y se comenzará a trabajar en la generación procedural de contenido.

## 2021-10-20 - Reunión de Trabajo (semanal)

- Se actualizó el cronograma global del proyecto.
- Se repasó la demo para la reunión de seguimiento.

En la próxima reunión se mostrará el avance al tutor, y se conversará sobre los próximos pasos.

## 2021-10-10 - Reunión de Trabajo (semanal)

- Se realizó el merge de los distintos feature branches a *develop*.
- Se conversó sobre los siguientes pasos a seguir, y el comienzo de la *epic* de PCG.

En la próxima reunión se avanzará con las tareas asignadas.

# 2021-09-25 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Se modificó el horario de las reuniones semanales, de 19 a 20 horas.
- Se creó una planilla para el registro y seguimiento de *issues*.
- Se hizo una puesta en común del avance.
- Se conversó sobre la posibilidad de encargar el diseño de sprites para el jugador y los enemigos.
- Como propuesta inicial, se trabajará con el *tile-set* de *dungeon* ya elegido, y 3 tipos de enemigos:
  - Grunt (soldado raso).
  - Knight (caballero).
  - Wizard (mago).
- Se configuraron las características (vida, magia y armas) de los enemigos.

En la próxima reunión se hará una revisión del avance, junto con el tutor.

# 2021-09-18 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Se hizo una puesta en común del avance.
- Se corrigieron algunos bugs en el sistema de *spells* de los NPC.
- Se realizó el *merge* de los *develop branches* existentes.

En la próxima reunión se hará una revisión del avance, junto con el tutor.



## 2021-09-11 - Reunión de Trabajo (semanal)

- Se hizo una puesta en común del avance.
- Se agregó lógica de colisiones y efectos de sonido para los hechizos disparados por el jugador.
- Se conversó sobre las estrategias para lograr el *render* de los niveles en forma programática:
  - Utilizar una estrategia conocida como "bag of rooms".
  - Implementar un *renderer* para leer los niveles generados.
- Se trabajó en el *merge* de los *develop branches* existentes.

En la próxima reunión se avanzará con las tareas asignadas.

# 2021-09-08 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Se trabajó en la planificación detallada de tareas para la Iteración 1. Se crearon las tareas, se asignaron a los recursos correspondientes y se actualizó el estado.
- Se creó la planificación de global de tareas (diagrama de Gantt) para todas las iteraciones (disponible en [Drive](#))

En la próxima reunión se avanzará con las tareas asignadas.

# 2021-08-28 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Se trabajó en la visualización del menú y la pantalla principal del juego en diferentes dispositivos.

En la próxima reunión se trabajará en la planificación detallada de tareas.

# 2021-08-25 - Reunión de Seguimiento (mensual)

## Temas Tratados

---

Se mostraron los avances realizados en el trabajo al día de la fecha.

Se mantendrá la frecuencia de las reuniones de seguimiento en 1 mes.

Para la próxima reunión se continuará con el desarrollo del nivel de prueba, y se realizará la planificación detallada de tareas.

# 2021-08-21 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Se implementó en forma preliminar el sistema de salud del juego (jugador y enemigos).
- Se implementó el movimiento de los enemigos, y su respuesta a ataques del jugador con disparos.

En la próxima reunión se hará una revisión del avance, junto con el tutor.

# 2021-08-14 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Se acordó, para la semana próximo, trabajar en la planificación de tareas y en implementar el sistema de salud del juego.

En la próxima reunión se hará una revisión de estos dos temas.

# 2021-08-07 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Se trabajó en la construcción de un sistema de menu principal, con funcionalidad, para agregarlo al mock desarrollado anteriormente, y comenzar a armar una aplicación completa en Unity.

La semana próxima trabajaremos en la planificación de tareas para la primer épica.

# 2021-08-04 - Reunión de Seguimiento (mensual)

## Temas Tratados

---

Se mostraron los avances realizados en el trabajo al día de la fecha.

Se acordó darle mas granularidad a las epicas a fin de tener user stories mas concretas y realizables por el equipo.

Se recomendó revisar cuestiones argumentales del juego para que sea enfocado a un producto final y no tanto a un trabajo práctico.

Se continuará el desarrollo con la generación dentro del juego de un nivel de prueba.



# 2021-07-31 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Se trabajó en la construcción de una prueba de concepto sencilla de un nivel, que permita mover al jugador, en Unity.

Las próximas tareas serán especificadas durante la próxima reunión de trabajo, en base al feedback recibido del tutor.

# 2021-07-24 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Se continuó trabajando en el documento iniciado la semana anterior y en los elementos básicos del juego, y se planificaron los temas a tratar en la próxima reunión de seguimiento.

Las próximas tareas serán especificadas durante la próxima reunión de trabajo, en base al feedback recibido del tutor.

# 2021-07-17 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Comenzamos a trazar los lineamientos básicos del diseño del juego
- Generamos un documento a partir del cual vamos a ir relevando los conceptos de game design que formaran parte proyecto final.
- El link al documento generado se puede encontrar [acá](#)

Durante la próxima reunion seguiremos puliendo el documento con el fin de tener una base mas asentada de lo que se quiere para el resultado final y como puntapie para comenzar el desarrollo de la maqueta del juego (funcionamiento core del juego y mecánicas sin los assets que representan el juego finalizado).

# 2021-07-10 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

En la reunion de la fecha se trabajó en los siguientes aspectos:

- Se continuó con la planificación de tareas para las primeras dos épicas.

La siguiente semana se concluirá con esta tarea y se comenzará con la primera de ellas (diseño general y reglas).

# 2021-07-03 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

En la reunion de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se acordó utilizar el template de Notion para llevar adelante el backlog del proyecto.
- Se agregaron las epicas del proyecto con su correspondiente iteración con el fin de ir detallandolas a futuro con sus tareas correspondientes.
- Se comenzaron a planificar las tareas del inicio del proyecto
- Se acuerda para la semana próxima, continuar con esta última tarea y volcar el resultado en esta plataforma.

# 2021-06-30 - Reunión de Seguimiento (mensual)

## **Temas Tratados**

---

En la reunion de seguimiento se trataron los siguientes temas:

- Se mostró el avance y lo trabajado hasta la fecha del trabajo práctico.
- Se acordó reunirse nuevamente un mes

# 2021-06-19 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

En la reunion de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Armamos un pequeño escenario demo con una caja cayendo con colision con el suelo.
- Verificamos el correcto funcionamiento del repositorio y la estructura del proyecto.
- Validamos la sincronización a través del repositorio, y que el proyecto se vea igual en ambos ambientes.
- La semana próxima comenzaremos a diagramar el Kanban board con las tareas del proyecto.

# 2021-06-12 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

Durante la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Instalación y activación de Unity.
- Generación de [repositorio](#) principal en [Github.com](#).
- Creación de proyecto de prueba en Unity.

Se decidió tratar en la próxima reunión:

- Investigación y generación de aplicación "Hello world!" en Unity.



# 2021-06-05 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

Durante la reunión de la fecha se trataron los siguientes aspectos:

- Se revisó la "Unity Asset Store", y se seleccionaron algunos packs de assets gráficos para comenzar con el prototipado del juego.

A priori, se van a tener en cuenta los siguientes recursos:

- UI in Game

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/fantasy-wooden-gui-free-103811>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/gui-parts-159068>

- Items

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/free-game-items-131764>

- Personajes

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/tiny-rpg-forest-114685>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/80-rpg-pixel-characters-48880>

- Level Design

- Castillo

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/rogue-fantasy-castle-164725>

- Santuario

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/pixel-art-top-down>

[-basic-187605](#)

■ Forest

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/2d-fantasy-forest-tileset-19553>

- La temática será fantasía - medieval.
- Se decidió tratar en la proxima reunion:
  - Crear repositorio del juego en GitHub.
  - Crear cuentas en Unity.
  - Instalar la versión de Unity con la que se realizará el trabajo.

# 2021-05-29 - Reunión de Trabajo (semanal)

## Temas Tratados

---

- Se configuró la plataforma Notion
- Se crearon las minutas correspondientes a las dos primeras reuniones

# 2021-05-26 - Kick Off

## Temas Tratados

---

- Se notificó al tutor la aprobación de la propuesta por parte de la Comisión Curricular
- Se definió como se realizará el seguimiento hasta fines del 1c de 2021, estableciéndose una reunión mensual con el tutor (seguimiento) y una reunión semanal entre los integrantes del equipo (**trabajo**).
- Se repasaron los puntos principales de la propuesta.
- Se definieron las tareas a realizar hasta la siguiente reunión de seguimiento:
  - Inicializar los repositorios a utilizar en el proyecto.
  - Construir y configurar los ambientes para el desarrollo de la solución
  - Finalizar el diseño preliminar del juego, y seleccionar los *assets* gráficos.
  - Crear y configurar una plataforma de seguimiento de proyecto (se sugirió utilizar Notion por parte del tutor).
- Se definió como fecha para la siguiente reunión de seguimiento el 23/06/2021.