

|  |  |
| --- | --- |
| **Minuta del Proyecto**  **Reunión de trabajo** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Minuta** | Número 4 |
| **Fecha:** | Viernes 31 de marzo, 2017 |
| **Lugar:** | Laboratorio de Informática de Primaria, Colegio María Inmaculada de Moravia |
| **Desarrollo de la reunión:** | La reunión inició a las 2:00 pm y concluyó a las 2:40 pm. |

**Asistencia:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Integrantes de equipo** | | Jason Barrantes Arce  Steven Bonilla Zúñiga (ausente)  Jorge González Rodríguez |
| **Cliente** | | Yahayra Pérez Fernández |
| **Objetivos:** | | Realizar el prototipado de un dibujo del mapa central del juego, discutir temas de interfaz y dudas de jugabilidad. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Puntos a discutir** | Se aclararon dudas del proyecto con respecto a la pantalla compartida. Yahayra aclaró que desea que el juego sea individual, de un solo jugador por computadora, no se conectarán vía internet ni vía sockets, el juego podrá tener rivales, pero serán oponentes de PC, y solo estarán disponibles para los minijuegos. Dio razones de que dos jugadores en una misma computadora podría haber conflictos.  El juego debe ser muy colorido, con el tema de fondo que esté orientado a un parque de diversiones. La primera pantalla que sea directamente el mapa inicial del juego.  Otro tema de interés fue el tema de los avatares, se estableció un número de tres avatares que serían:  Animal – Payaso – Domador  Las casillas que poseen los minijuegos tengan colores cambiantes y en cambio las casillas normales estén definidas de un solo color.  Los dados aparecerán en la esquina derecha de la pantalla, que al tocar click, que los dados giren, y al final salga el número de los dados y que los movimientos sean automáticos.  Se pueden cambiar los avatares.  Una tienda donde se pueden comprar los productos, solo hay una en el juego y está posicionada en la parte frontal de las casillas, si se presiona la tienda se pueden seleccionar una lista de objetos a comprar. Los objetos comprados se van a representar mediante una estantería.  En los espacios que quedaron entre el camino, van a haber lugares o atracciones, esto quedará más claro en el dibujo.  Los puntos acumulados aparecerán en la pantalla.  Si los niños ganan el minijuego aparecerá una cara feliz con un sonido estimulante, en cambio, si pierden el minijuego, aparecerá un mensaje de volverlo a intentar y un sonido representativo.  Se implementarán animales alrededor del camino del juego.  La ficha del jugador estará dentro del camino o de los círculos de los que el camino está compuesto. Y solo aparecerá la cabeza del jugador. |
|  |  |

Firma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Yahayra Pérez Fernández

Profesora de Computación