

**Fecha: Diciembre 2020**

**Grupo de laboratorio: 31**

## **Acta**

Los miembros del grupo deberán indicar la cantidad de reuniones realizadas, los asistentes a cada reunión y el trabajo realizado rellenando la siguiente tabla:

<b>Reunión</b>	<b>Fecha</b>	<b>Duración</b>	<b>Asistentes</b>	<b>Trabajo realizado</b>
<b>1</b>	2/12	2 horas	Todos	Planificación
<b>2</b>	4/12	1 hora	Todos	Mapa de librerías
<b>3</b>	5/12	1 hora	Todos	Estructuración para trabajar
<b>4</b>	7/12	2 horas	Todos	Trabajar en la librería coords
<b>5</b>	9/12	2 horas	Todos	Trabajar en la librería coords
<b>6</b>	11/12	2 horas	Todos	Trabajar en la librería snake
<b>7</b>	13/12	2 horas	Todos	Trabajar en la librería snake
<b>8</b>	14/12	2 horas	Todos	Trabajar en la librería casilla
<b>9</b>	16/12	2 h 30 min	Todos	Trabajar en la librería tablero
<b>10</b>	18/12	2 horas	Pol y Natalia (Victor no se encontraba bien)	Trabajar en la librería tablero
<b>11</b>	21/12	2 h 30 min	Todos	Trabajar en la librería juego
<b>12</b>	23/12	2 horas	Todos	Trabajar en la librería juego
<b>13</b>	24/12	1 h 30 min	Pol y Víctor (Natalia tenía comida familiar)	Revisar el juego
<b>14</b>	25/12	1 hora	Todos	Arreglar errores
<b>15</b>	26/12	1 hora	Todos	Arreglar errores

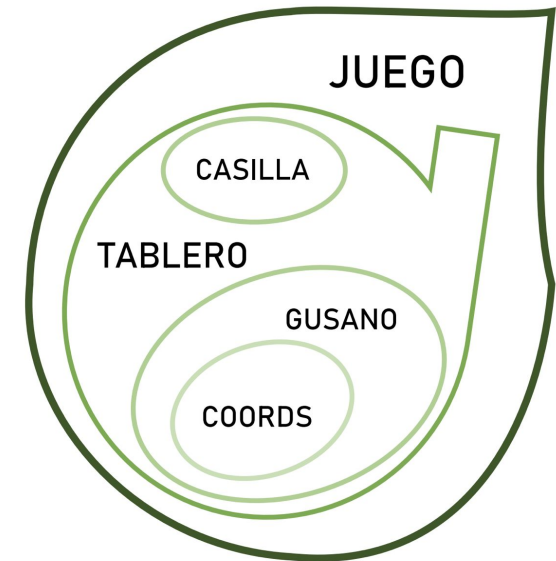


December/January 2020-21 SNAKE

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
	1	2	3	4	5	6
	Second delivery	Project planning	Project planning	Library map	Library review	
7	8	9	10	11	12	13
Coords library	Coords library	Snake library	Snake library	Snake library	Cell library	Cell library
14	15	16	17	18	19	20
Board library	Board library	Board library	Game library	Game library	Game library	
21	22	23	24	25	26	27
Review of the first version of the game (Phase 1)	Review of the first version of the game (Phase 1)	Work phase 2 Review and improve game	Work phase 2 Review and improve game	Work phase 2 Review and improve game	Work phase 2 Review and improve game	Bug review
28	29	30	31			
Bug review	Bug review		Final delivery day			

# FUNCIONES Y MAPA DE LIBRERÍAS

FUNCIONES	DEFINICIÓN	UBICACIÓN
<code>void in_game(tgame *j)</code>	Inicializa el juego	juego.c
<code>void run_game(tgame *j)</code>	Ejecuta y muestra el juego	juego.c
<code>void end_game(tgame j)</code>	Finaliza el juego	juego.c
<code>int in_board(tboard *t);</code>	Inicializa el tablero	tablero.c
<code>int read_data_board(tboard t);</code>	Lee si ha habido choque	tablero.c
<code>void assign_wall_board(tboard *t);</code>	Asigna el muro al tablero	tablero.c
<code>void move_snake_board(tboard *t);</code>	Mueve el gusano una coord	tablero.c
<code>void assign_snake_board(tboard *t)</code>	Asigna el gusano al tablero	tablero.c
<code>void assign_fruit(tboard *t);</code>	Asigna la fruta al tablero	tablero.c
<code>void time_board (tsnake *s);</code>	Actualiza el reloj	tablero.c
<code>void show_board(tboard t);</code>	Imprime la matriz celda	tablero.c



<code>void in_snake(tsnake *s);</code>	Inicializar gusano	gusano.c
<code>void move_snake(tsnake *s);</code>	Mover gusano tablero	gusano.c
<code>void grow_snake(tsnake *s);</code>	El gusano crece una coord	gusano.c
<code>void in_cell(tcell *c);</code>	Inicializa una celda a vacío	casilla.c
<code>void show_cell(tcell c) ;</code>	Imprime una celda	casilla.c
<code>void in_coord(tcoord *c);</code>	Inicializa una coord al azar	coords.c
<code>void in_coords(tcoords *cs);</code>	Inicializa gusano en centro	coords.c
<code>void insert_pos(tcoords *cs);</code>	Inserta posicion en la cola	coords.c