Fecha: Diciembre 2020

Grupo de laboratorio: 31

<u>Acta</u>

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

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

16	27/12	1 hora	Natalia y Víctor	Hacer el juego más eficiente
			(Pol tenía asunto	
			familiar)	
17	28/12	1 hora 30	Todos	Acta
		min		
18	29/12	2 horas	Todos	Revisar todo
19	30/12	1 hora	Todos	Celebración de un trabajo
				terminado

Por último, el equipo dispone de 100 puntos por cada miembro. Los estudiantes deberán consensuar y repartir la cantidad total de estos puntos entre ellos, indicando a continuación la puntuación obtenida para cada miembro:

Nombres de los miembros del equipo y puntos consensuados obtenidos:

Compañero #1: Pol Buitrago Puntos: 33

Compañero #2: Víctor Moreno Puntos: 33

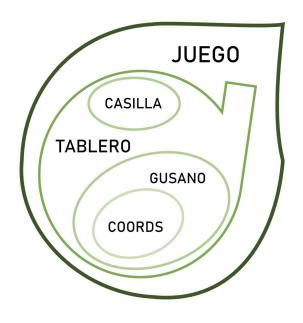
Compañero #3: Natàlia Abellán Puntos: 33

December/January 2020-21 SNAKE

Mond	lay	Tueso	lay	Wedne	sday	Thurs	day	Frida	ay	Satur	day	Sund	ay
			1		2		3		4		5		6
		Second deliv	ery	Project plann	ing	Project planr	ning	Library map		Library revie	W		
	7		8		9		10		11		12		13
Coords libra	ry	Coords libra	ry	Snake library	•	Snake library	7	Snake library	7	Cell library		Cell library	
	14		15		16		17		18		19		20
Board library	ÿ	Board library	<i>I</i>	Board library	,	Game library	,	Game library	,	Game library	,		
	21		22		23		24		25		26		27
Review of the version of the (Phase 1)		Review of the version of the (Phase 1)		Work phase and improve		Work phase and improve		Work phase and improve		Work phase and improve		Bug review	
	28		29		30		31						
Bug review		Bug review				Final delive	ery day						

FUNCIONES Y MAPA DE LIBRERÍAS

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



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