

# Actas Iteración 4.

Acta nº1: 14-03-2022 13:00.

Objetivos:

- Leer y planificar la nueva iteración.
- Crear un cronograma que divida el trabajo de toda la iteración entre los integrantes.

Tras haber realizado la iteración 3, los miembros del grupo valoran el trabajo realizado en ella. Mientras tanto, se lee el enunciado de la nueva iteración. Se acuerda en que se va a crear un juego convencional propio, con mecánicas y estructura propia. Antonio se encarga de hacer la base del juego, que escribe en un papel y muestra al resto del grupo. La principal mecánica del juego será el paso del tiempo mediante ciclos de día y noche que cambia el comportamiento del juego según la fase de noche o día. El resto de integrantes del grupo acogen la idea completamente y se crea un nuevo github donde se irán subiendo los nuevos archivos.

Se realiza el cronograma. Las tareas se reparten "a ojo" tratando de organizar las tareas de la manera más equitativa posible. De todas formas, el cronograma es flexible y siempre puede ser modificado y editado según se considere. Además se respetan ciertas tareas según si se ha trabajado ya en ciertos campos en anteriores iteraciones o si alguien lo pide expresamente. Por ejemplo, Nico se encarga de los cambios en el `graphic_engine` porque ya ha trabajado en ese campo antes y Nacho se encargará de hacer el mapa porque lo pide expresamente.

Se cierra la sesión satisfactoriamente.

Acta nº2: 20-04-2022 13:00.

Objetivos:

- Valorar el trabajo hecho y por hacer.
- Reportar problemas y encontrar soluciones.

La principal noticia de hoy es la ausencia justificada de Antonio. Sin embargo, esto no supone ningún problema porque se le puede comunicar lo que se hable por el grupo de WhatsApp.

Nico ha realizado `game_managment`, que básicamente es la evolución de `game_reader`. En ellas se incluyen nuevas funciones. Esto es explicado por Nico a Nacho y Soto.

Nico ha trabajado con la creación de las nuevas funciones de `save` y `load`, que deben estar en `game_managment` pero también depende de `game.c`. Le pide a Nacho realizar los comandos en `game.c` porque tiene más experiencia en comandos. Nacho prueba la funcionalidad durante la clase y finalizará los comandos durante la semana.

Antonio plasmó la idea del juego en un nuevo `map.dat`, que entre los tres miembros del grupo editaron para que compilara. Los espacios, objetos etc ya están creados.

Por otro lado Soto y Nacho, que deben realizar el módulo `game_rules`. Sin embargo, se dan cuenta de que habían malentendido el ejercicio y el profesor les explica que se trata de un módulo que debe trabajar sobre aleatoriedad. Se decide crear una serie de eventos que ocurran de manera aleatoria y que solamente ocurren de noche.

Se cierra la sesión satisfactoriamente.

Acta nº3: 25-03-2022 13:00.

Objetivos:

- Valorar el trabajo hecho y por hacer.
- Reportar problemas y encontrar soluciones.

El grupo se reúne para hablar en general sobre la iteración.

La reunión se ve algo eclipsada debido a que justo en ese instante se han dado las notas de la iteración 2, que hace que se ralentiza bastante la marcha.

Le preguntamos al profesor acerca de `game_rules` y `dialogue`. Siguen existiendo muchas dudas sobre estos dos módulos que no sabemos exactamente cómo implementar. El profesor da una nueva explicación que finalmente ya disipa todas las dudas.

Nico finalmente arregla y ya funcionan a la perfección `save` y `load`.

Antonio ha avanzado los diálogos y el manual de juego. Soto, por su parte, ya ha realizado F2 y se encargará de crear los nuevos comandos para el juego. Nico ha realizado múltiples cambios en `graphic_engine` que ahora se ve muy diferente.

Antonio y Nacho comentan entre ellos cómo piensan realizar `dialogue`, entre ellos llegan a un acuerdo mezclando ideas.

Por último se debate sobre el sistema de combate, la aparición de golpes críticos y uso de espadas para realizar más daño.

Se cierra la sesión satisfactoriamente.

## Acta nº4: 04-03-2022 13:00.

### Objetivos:

- Valorar el trabajo hecho y por hacer.
- Reportar problemas y encontrar soluciones.

Se comenta cómo está el estado del juego porque quedan pocos días. Se concreta que existe suficiente tiempo y no se descarta nada que quede por hacer. Antonio crea una lista de las cosas por hacer que se deben tachar según se hayan hecho.

Nico muestra sus últimos cambios en el `graphic_engine`. Nacho, ha creado el módulo `dialogue` y la ha acomodado para que Antonio empiece su parte de ese módulo. Soto ha arreglado los errores que existían en los comandos, y crea `turnon` y `turnoff`.

El profe crea una función que ayuda mucho para implementar nuestro módulo `dialogue`. Se trata de una función que modifica la cadena que se debe imprimir según el parámetro que se le ponga..

Se concreta que las tareas que vayan saliendo se irán asignando durante la semana.

Se cierra el acta satisfactoriamente.