#### MiniGalaga alpha v0.01 22/11/2018

* Proyecto “MiniGalaga” creado.
* Interfaz creada y configurada:
  + Ahora es visible.
  + El fondo es ahora negro.
  + La vida se muestra como 3/3.
* Creado el objeto Jugador:
  + Su sprite es visible y se ha colocado en su posición correcta.
* Creado el ciclo principal:
  + Ahora el programa tiene instrucciones para cuando se pulsa “left”, “right” o “space”.
    - Cuando se pulsa “left”o “right” el sprite del jugador se mueve de izquierda a derecha dentro de sus límites.
* Creado el array de enemigos que formará el primer enjambre.
* Creada la formación goei pre-alpha:
  + Añadido el movimiento más básico del enjambre (izquierda derecha bajar).

#### MiniGalaga alpha v0.02 27/11/2018

* Creado un array de Torpedos
  + Al pulsar “space” un sprite de torpedo se hace visible y empieza a moverse hacia arriba
* La clase Enemy es ahora “abstract” y de ella heredan las clases “Goei”, “Comandante” y “Zako”.

#### MiniGalaga alpha v0.03 28/11/2018

* Disparo de torpedos optimizado
* Organización de clases cambiada:



* Creada la clase Conf
* Nombre del proyecto cambiado a “MiniGalaga”

#### MiniGalaga alpha v0.04 04/12/2018

* Ahora los torpedos matan a los enemigos y ambos desaparecen.

#### MiniGalaga alpha v0.05 11/12/2018

* Añadida animación de muerte para todos los enemigos.
* Los enemigos al morir otorgan una puntuación y esta se ve reflejada en el scoreboard.
* Si un enemigo toca al jugador, se detiene el juego.
* Añadido el retrato de Galaga a la interfaz.
* Los enemigos tienen ahora una animación cuando están en reposo.
* Añadidos los métodos getScore() y setScore(int score) a la clase MiniGalaga
* Bugs a reparar:
  + La puntuación empieza en 100 y no en 0.
  + TextPointsUp desplaza ValuePointsUp hacia la derecha.

MiniGalaga alpha v0.06 13/12/2018

* Creado el array bidimensional ‘nivel1’ e inicializado.
* Bugs a reparar:
  + La puntuación empieza en 100 y no en 0.
  + TextPointsUp desplaza ValuePointsUp hacia la derecha.
* A realizar:
  + Movimiento del enjambre del array ‘nivel1’.

#### MiniGalaga alpha v0.07 15/12/2018

* Cambios realizados en las clase Sprite:
  + eliminada la variable SpriteFileName y sustituída por currentSpriteName
  + añadidas las variables SpriteFileNameIdle0 y SpriteFileNameIdle1
  + añadido el método move(int direction, int speed)
* Cambios realizados en la clase Conf
  + Configurada una base de direcciones cardinales con 16 direcciones.
* Cambios realizados en la clase Commander
  + Añadidas las variables locales idAsociada1 y idAsociada2. Guardará las id de los Goei que serán su escolta
  + Añadido el método reduceHP() para cambiar la imagen del comandante
* Cambios realizados en la clase Enemy:
  + Añadidas las variables hasExtraHP, idleStart, y pasoCoreo
  + El “aleteo” de los enemigos se iniciará aleatoriamente
  + Añadido el método moveCoreo(), el cual es es un move() pero contabiliza las veces que se ha llamado.
* Arreglado el bug de la puntuacion.
* Cambios en el diseño del nivel1:
  + Añadida una fila de 7 zakos en la ultima fila
  + Por cada comandante se guardan las id de 2 goei que son su escolta
  + Cambiada ligeramente la altura de todos los bichos
  + El array de enemigos pasa de llamarse goeis a nivel1
* El máximo de Torpedos disparables es 5
* Añadidas las variables ColocacionInicial y CoreoCompletada
* Los enemigos empiezan en un lugar fuera de pantalla.
* Añadida la animacion de muerte del jugador.

#### MiniGalaga alpha v0.08 16/12/2018

* Añadido el array de Strings rotationSpriteNames para las clases Sprite, el cual guarda el nombre de las imagenes para cada estado de rotacion
* reduceHP() de los comandantes ahora tiene en cuenta el estado de rotacion
* Cambios realizados en la clase Enemy
  + Creadas las variables boolean coreoIn e isAtacando
  + Creadas las variables enteras frameEntrada, finalX y final Y. Relacionadas con la coreografía de entrada.
  + Añadido el método zigzag() el cual hará que el enemigo realice un movimiento zigzagueante hasta el fondo de la pantalla y aparezca por arriba.
* Los enemigos tienen una probabilidad de disparar.
* Si un torpedo enemigo alcanza al jugador, éste pierde un punto de vida, si pierde 3 se acaba el juego.
* Si se pulsa tabulador el juego se pausa, si se vuelve a pulsar, se reanuda.
* Completada la coreografía del nivel1
* Los enemigos tienen una probabilidad de salir de la formación y moverse en zigzag hacia abajo

##### MiniGalaga alpha v0.09 18/12/2018 11:09

* Configuración de direcciones ligeramente actualizada.
* Creado el método goTo(int toX, int toY, int speed)
  + Este método hace que los sprites se muevan frame a frame hacia la posición indicad. A escala de más de 3 casillas de distancia calcula ángulos para escoger el camino más corto, a menos o igual de 3 casillas, el sprite simplemente se transportará pues es una distancia razonable para hacerlo. Siempre tiene en cuenta la dirección del movimiento y cambia la imagen de los sprites de manera acorde
* El jugador empieza un poco más arriba.
* Deshabilitado el movimiento hacia abajo del enjambre
* Tras el ataque zigzagueante, los enemigos vuelven a su posición en el enjambre gracias al método goTo()
* Los torpedos enemigos son ligeramente más lentos.

##### MiniGalaga alpha v0.10 18/12/2018 21:48

* Las variables finalX y finalY ya no pertenecen solo a Enemy, ahora también a Sprite
* Añadida la variable boolean isInEnjambre.
* Actualizado ligeramente el método zigzag() para incluir un posible ataque especial en el que los enemigos van directos a la posición del jugador en el momento en que este método se llama.
* Arreglo de bugs del método goTo(). Incluída la variable isGoToDone.
* Creación del array de enemigos del 2º nivel.
* Variables añadidas a la clase Goei: isEscolta1, isEscolta2, xRelativa, yRelativa.
* Variables añadidas a la clase MiniGalaga: boolean inLvl1, inLvl2, inLvl3, Lvl2Creado y double frameAux
* Los comandantes salen a atacar en formación con sus Goei escolta.
* Cuando todos los enemigos del nivel1 han muerto, empieza la creación del nivel2.

##### MiniGalaga alpha v0.11 19/12/2018 01:35

* Cambiada la variable frame por otras 3: frameLvl1, frameLvl2, frameLvl3.
* Asignadas las posiciones iniciales para los enemigos del nivel 2.
* Asignados los valores x e y para los enemigos del nivel 2 tras completar la coreografía.