**Cronograma de actividades**

|  |  |
| --- | --- |
| **REUNIÓN #1** | |
| Fecha | 30/5/2021 |
| Tiempo de inicio | 7:30pm |
| Tiempo de finalización | 8:30pm |
| Objetivo de la reunión | Analizar las especificaciones del proyecto, y enlace de GitHub |
| Acuerdos | Se da inicio leyendo las especificaciones técnicas y requerimientos del proyecto, se elige la temática que se desarrollará durante el juego. Se decide que el jugador será representado por un pez y los enemigos a esquivar son sus depredadores (tiburones).  A partir de la idea central se investiga como enlazar GitHub a Visual Studio Code, con ayuda de un tutorial se finaliza esta primer etapa con éxito. |

|  |  |
| --- | --- |
| **REUNIÓN #2** | |
| Fecha | 1/6/2021 |
| Tiempo de inicio | 8:00pm |
| Tiempo de finalización | 9:30pm |
| Objetivo de la reunión | Prueba de GitHub con Visual Studio Code, y distribución de roles para cada integrante |
| Acuerdos | Se realizan las pruebas pertinentes para determinar que el repositorio de GitHub funciona correctamente con Visual Studio code, a su vez cada integrante tiene acceso al código y a las actualizaciones que se realizan a este.  Gracias a esto se decide trabajar de manera asincrónica y se establecen las funciones que tendrá cada estudiante, esto se realiza por mutuo acuerdo.  Los roles quedan definidos de la siguiente manera:  Albert:  -Configuración del repositorio mediante GitHub.  -Creación ventana de inicio, about con sus debidos botones e información esto se realiza con Tkinter.  -Enlace de los 3 niveles de juego a través de la pantalla de inicio y su salida de esta.  Meibel:  -Ventana de juego, fondo, icono y nombre de está utilizando pygame.  - Sonido conforme a la temática del juego.  -Código del jugador que permite su movimiento con las teclas direccionales del teclado, y sus límites en la pantalla. |
| **REUNIÓN #3** | |
| Fecha | 3/6/2021 |
| Tiempo de inicio | Cada estudiante realiza sus tareas en el horario que se ajuste mejor |
| Tiempo de finalización | Cada estudiante realiza sus tareas en el horario que se ajuste mejor |
| Objetivo de la reunión | Programación y funcionamiento del juego |
| Acuerdos | Se continúa trabajando en las partes del código  Las funciones se encuentran asignadas como se muestra a continuación:  Albert:  Meibel:  -Programación de la clase de enemigos, se genera un numero al azar de la cantidad que aparecerán en pantalla, su rebote con los márgenes y la posición que retomarán cuando eso suceda |

|  |  |
| --- | --- |
| **REUNIÓN #4** |  |
| Fecha | 6/6/2021 |
| Avances realizados | Albert: Agregar sprites de “tiburones” a un grupo de enemigos, puntaje, nombre, tiempo y vida del jugador en las tres pantallas de juego.  Meibel: Música de ambiente de acuerdo con cada nivel, así como control de volumen de cada pista, corrección de posición de enemigos al azar en pantalla. |

|  |  |
| --- | --- |
| **REUNIÓN #5** |  |
| Fecha | 9/6/2021 |
| Avances realizados | Ambos integrantes asisten a consulta con el profesor para tratar de solucionar 2 problemas que surgen durante la realización del proyecto, se logra finalizar con éxito lo siguiente:  Nombre del jugador se coloca a través de una variable global que permite almacenar el parámetro en los 3 niveles consecutivamente  El tiempo se soluciona mediante una diferencia entre los segundos que han pasado y los que pasaran, de esta manera la música de pygame no interfiere con el tiempo transcurrido en pantalla. |

|  |  |
| --- | --- |
| **REUNIÓN #6** |  |
| Fecha | 10/6/2021 |
| Avances realizados | Albert: Colisiones de los enemigos con el jugador, código que permite restar una vida al jugador cada vez que tiene contacto con un enemigo, al llegar a cero se cierra la pantalla de juego en la cual se encuentra.  Meibel: Se coloca un sonido de impacto cuando un enemigo colisiona contra los extremos de la pantalla, como en este caso son tiburones el sonido colocado es de una gota de agua. |

|  |  |
| --- | --- |
| **REUNIÓN #7** |  |
| Fecha | 12/6/2021 |
| Avances realizados | Meibel: Realización del trabajo escrito y actualización de cronograma de trabajo. (se requirió de 2 horas 30 min aproximadamente) |
| Fecha | 14/6/2021 |
| Avances realizados | Albert: en cada nivel se coloca un botón que regresa a la pantalla de inicio, sonido de impacto suena una única vez al colisionar 2 tiburones al mismo tiempo (se necesitó de 4 horas aproximadamente) |

|  |  |
| --- | --- |
| **REUNIÓN #8** |  |
| Fecha | 12/6/2021 |
| Avances realizados | Albert:  Meibel: |