

MUZICMANIA - DOCUMENTACIÓN OFICIAL Nombre: **CHANGELOG** Versión: **1.0.0**

Actualización: 2026-02-07 Identificador:
CHANGELOG_V1.0.0_2026_02_08_muzicmania

CHANGELOG - MUZICMANIA

[ESPAÑOL]

v2.1.0-A (07 Febrero 2026) - Sincronización de Documentación

- [SYNC] Sincronización bilingüe (ESP/ENG) en formatos HTML, Markdown y TXT.
- [SOCIAL] Alertas "En Desarrollo" para redes sociales no activas.
- [UI] Refinamiento de iconos de Leaderboard (Trofeo) y Changelog (Historial).
- [DOCS] Actualización completa de README.md como portal principal.

v2.3.0 (31 Enero 2026) - Pulido de UI y Estadísticas

- [UI] Mejora visual de la barra de progreso en el Changelog.
- [STATS] Integración de estadísticas dinámicas de GitHub.
- [FIX] Ajustes menores en el posicionamiento de elementos del Hero.

v1.1.1 (25 Enero 2026) - Diferenciación de Iconos

- [UI] Implementación de iconos únicos para cada sección de información (Reglas, Licencia, Términos).
- [FIX] Corrección de colores de iconos en el Footer.

v1.1.0 (22 Enero 2026) - Expansión de Banderas

- [SYSTEM] Expansión masiva de banderas (31 países + ONU).
- [UI] Unificación total de la interfaz y sistema de sprites global.

[ENGLISH]

v2.1.0-A (February 07, 2026) - Documentation Sync

- [SYNC] Bilingual synchronization (ESP/ENG) in HTML, Markdown, and TXT formats.
- [SOCIAL] "Under Development" alerts for inactive social media links.
- [UI] Refined icons for Leaderboard (Trophy) and Changelog (History).
- [DOCS] Complete update of README.md as the main portal.

v2.3.0 (January 31, 2026) - UI Polish & Stats

- [UI] Visual improvement of the progress bar in the Changelog.
- [STATS] Integration of dynamic GitHub statistics.
- [FIX] Minor adjustments to Hero section element positioning.

v1.1.1 (January 25, 2026) - Icon Differentiation

- [UI] Implementation of unique icons for each info section (Rules, License, Terms).
- [FIX] Icon color corrections in the Footer.

v1.1.0 (January 22, 2026) - Flag Expansion

- [SYSTEM] Massive flag expansion (31 countries + UN).
- [UI] Total UI unification and global sprite system.