

Bitácora DonCEy Kong Jr..

Fecha	Nombre	Realizado	Problemas	Decisiones	Próximos Pasos
2/6/23	Isa Cordoba Q	Nos reunimos para dividir el trabajo.	-----	Investigar sobre gui en C	Iniciar la gui.
4/6/23	Isa Cordoba Q	Se inició la GUI	-----	Se eligieron las imágenes y se empezó con un tablero.	Generar un terreno de juego y elegir las figuras a utilizar.
5/6/23	Isa Cordoba Q	Se generó un terreno de juego.	No se permiten imagenes png sin fondo	Ignorar el error del png e iniciar a implementar las lianas.	Implementar las lianas.
7/6/23	Isa Cordoba Q	Se implementaron las lianas y el movimiento del personaje.	El movimiento en la liana no posee restricciones.	Restringir el movimiento en las lianas.	Restringir el movimiento de las lianas e implementar enemigos, frutas y la llave.
10/6/23	Isa Cordoba Q	Se arregló el movimiento y se implementó los cocodrilos.	-----	El server debe generar la llave y las frutas y como generar la gui dependiendo de un servidor.	Iniciar que la gui sea comandada por el server y terminar con los objetos.
12/6/23	Isa Cordoba Q	Se terminaron los objetos y los cambios por un server	Las imágenes parpadean.	Investigar sobre el bitrate	Terminar la función que permite al servidor cambiar la gui.
15/6/23	Isa Cordoba Q	Se realizó el trabajo escrito.	-----	-----	-----
16/6/23	Isa Cordoba Q	Se eliminó un problema a la hora de cargar las imágenes.	-----	-----	Completar la documentación.
17/6/23	Isa Cordoba Q	Se trató de arreglar el bug del bicho azul en rama 1, enviando al usuario al punto de inicio.	Aunque sí se logró volver al punto de inicio, no se logro el problema en cuestion	-----	-----

18/6/23	Isa Cordoba Q	Se completó la documentación.	-----	-----	-----
---------	---------------	-------------------------------	-------	-------	-------

Fecha	Nombre	Realizado	Problemas	Decisiones	Próximos Pasos
2/6/23	Josué Granados Chacón	Nos reunimos para dividir el trabajo.	-----	Investigar sobre sockets en C	Crear un socket básico
5/6/23	Josué Granados Chacón	Inicio la conexión sockets en C	Conexión entre server y cliente	Arreglar la conexión. Investigar.	Arreglar la conexión.
8/6/23	Josué Granados Chacón	Se concluyó los sockets en C	-----	Probar la conexión entre Java y C	Realizar conexión entre Java y C
10/6/23	Josué Granados Chacón	Se inició la conexión entre Java y C .	El server de Java no lee strings	Arreglar la conexión. Investigar.	Arreglar la conexión..
11/6/23	Josué Granados Chacón	Se arregló la conexión y se inició un parser para enviar y recibir archivos.	El parseo no funcionó al enviar mensajes a C.	Arreglar el parser. Investigar.	Arreglar el server.
12/6/23	Josué Granados Chacón	Se avanzó en el parser	-----	-----	Finalizar el parser.
14/6/23	Josué Granados Chacón	Se finalizó el parser y se determinó la estructura a utilizar.	-----	-----	-----
15/6/23	Josué Granados Chacón	Se realizó el trabajo escrito.	-----	-----	-----
17/6/23	Josué Granados Chacón	Se trató de arreglar el error de la tasa de refresco, cambiando la frecuencia con la que el cliente actualiza el gui.	No se logró.	-----	Terminar manual de usuario.
18/6/23	Josué Granados Chacón	Se terminó la documentación y se siguió con los intentos de arreglar la tasa de refresco.	----- -	-----	-----

Fecha	Nombre	Realizado	Problemas	Decisiones	Próximos Pasos
2/6/23	Jordy Calderón	Nos reunimos para dividir el trabajo. Se empezó a implementar las lianas.	-----	Crear una clase que cree las lianas y de la información correspondiente a la liana	Terminar de implementar la liana y empezar a implementar los enemigos.
3/6/23	Jordy Calderón	Se completó la implementación de la liana (hasta que sea probada en conjunto), se inició la implementación de los enemigos.	-----	Se decidió utilizar un abstract factory para crear los enemigos con dos clases hijas para el color del enemigo,	Asignarle una hitbox e implementar el comportamiento de los enemigos,
5/6/23	Jordy Calderón	Se asignó la hitbox, se empezó a desarrollar el comportamiento del enemigo con respecto a la liana.	Debido a como está planteada la liana esta y el enemigo como tal no interactúan.	Tomar la posición inicial en "y" de la liana y la posición final en "y" de la misma para determinar la posición en que aparece el enemigo y su comportamiento.	Empezar a trabajar en la fruta.
7/6/23	Jordy Calderón.	Se creó un esbozo de lo que será la fruta	-----	Manejar las frutas como objetos	Terminar con las frutas, proseguir al funcionamiento del jugador..
8/6/23	Jordy Calderón	Se asignó un valor a las frutas, se le dio una hitbox y se empezó a trabajar en el funcionamiento del jugador.	Error al mover hacía arriba al personaje.	Arreglar el error de movimiento.	Asignar una hitbox al personaje y empezar a implementar la interacción entre los objetos.
10/6/23	Jordy Calderón	Hitbox agregada, interacción con la fruta completada.	La interacción con los enemigos no	-----	Arreglar la interacción con los enemigos,

			termina de funcionar del todo.		implementar una lista doblemente enlazada
11/6/23	Jordy Calderón	Se implementó la lista doblemente enlazada, se arregló la interacción del jugador con el enemigo.	-----	-----	Iniciar a crear el loop de juego
12/6/23	Jordy Calderón	Loop de juego implementado.	Errores en la colocación de ciertos objetos.	-----	Implementar la colocación de objetos sobre las lianas.
14/6/23	Jordy Calderón.	Implementación de la colocación de objetos, se subió la lógica al github.	-----	-----	Trabajar en la documentación
15/6/23	Jordy Calderón	Se realizó el trabajo escrito	-----	-----	Entregar la documentación,
17/6/23	Jordy Calderón	Se agregó un manejo de vidas desde el servidor.	-----	-----	Cosas extra.
18/6/23	Jordy Calderón	Se agrego una imagen decorativa para la interfaz del servidor	-----	-----	-----