

## Leo:

- Terminar el fondo de cocina, coloreado y si puedes estirarlo y cortar el suelo un poco, sería genial, como hablamos ayer
- Suelo (que ya está hecho)
- Pared (similar al suelo, con las mismas medidas). Puedes hacerlo como si fuera de madera para hacer como muebles, aunque ahora mismo haz uno, como veas, y ese nos vale
- Cuestas (similar al suelo). Aunque estaría bien hacer un Tenedor, para las cuestas pequeñas
- Fuego: aproximadamente, igual de ancho que el caracol normal y un poco más alto. Tiene que tener una animación pero puedes hacerte a la idea, es un fuego, tampoco sé cómo hacerlo, pero podrías hacer como que salieran chispas al principio, y luego se encendiera
- Puerta: doble de alto que el caracol normal, ancho igual que la pared (van unidos normalmente). La animación es simplemente abrir, imagino que mejor como una puerta normal, no desplazando hacia arriba, si no mejor como una puerta hacia dentro o hacia afuera, a tu elección
- Trampilla: casi el doble de ancho que un caracol, alto como el suelo (van unidos). La animación es igual que la de la puerta, pero hacia abajo, lo mismo puedes reutilizarlo. Por cierto, ambas animaciones de abrir y cerrar deben ser rápidas, aunque creo que se puede hacer desde phaser vaya
- Viento: no sé cómo podrías hacerlo, pero en el mapa que dibujé puedes hacerte una idea de que es lo que necesito
- Animación de doblar el caracol (aunque esta déjala por ahora, para el futuro, porque no es necesaria 100%)
- Animación de quedarse sin estamina del caracol que quieras que aparezca en la demo jugable
- No sé si hará falta, pero para la barra de progreso tenemos que poner una miniatura del caracol, espero que se vean bien los que hay al ponerlos pequeños, recemos.
- Las cosas de las interfaces ahora mismo no me molestan en exceso, pero habrá que hacerlas en el futuro (te ayudaremos a esto porque si no vaya matada)

## Dani:

- Terminar los power ups
- Intentar añadir / tratar el power up de la tinta, porque realmente podríamos usarlo como un modo de juego del modo sólo, en plan jugar sin ver nada es más difícil
- Añadir las vidas, creo que estaría bien perder vida al caer de una pared, al quemarte, o algo similar, hay que plantearlo porque si no en el modo solo es puto imposible morir
- Tratar el tiempo que se tarda y la barra de progreso, aunque creo que simplemente mandando un porcentaje desde el servidor, o la posición en la que va respecto al final, se podría dibujar
- Hacer un minidocumento de en qué momento mandas los mensajes al cliente. Lo usaré para documentación y para manejar bien el cliente porque si no vaya puto lío.
- En cuanto termines lo de java, vas al puto infierno de Phaser jaja

## Fonti:

- Girar el móvil
- No matarnos con el git porque le vamos a tener que dar mucha caña y seguro que te matamos a preguntas por no liarla
- Lo del CDN para subirlo a itch.io y tal ... estaría bien enseñarle la demo desde itch.io
- Ayudar a Sergio con la interfaz y el tratado de mensajes basándote en tu práctica del año pasado
- O tu o Sergio, investigar cómo poner los input de texto que vayan en el móvil porque ahora mismo no van
- Base de datos, no sé hasta qué punto es necesaria para la demo, so ... déjalo para el "futuro"

## Sergio:

- Organizar las interfaces con botones y tal simple, como estabas haciendo el otro día. Aunque deberías centrarte en la parte de juego, pintar bien las cosas
- Lo dicho también a Fonti, investigar cómo poner los input de texto que vayan en el móvil porque ahora mismo no van
- Intentar organizar el dónde se prelodean las cosas, pero para eso necesitamos todas las interfaces y saber cuándo recibimos los mensajes del servidor (para eso el documento pedido a Dani)
- Organizar cuándo se mandan mensajes al servidor desde el cliente (esto es lo que más hay que organizar ahora que tenemos todas las interfaces)
- Mirar cómo hacer la barra de progreso, poner sprites o textos cercanos al personaje (en plan "+Velocidad") y cosas así
- Colocar el power up en la interfaz al cogerlo también

## Yo, un servidor:

- Hacerlo responsive de verdad, no lo que hice poniéndolo al 100% de pantalla y obligando a que se muestre todo siempre (aunque tiene que ir por ahí)
- Organizar los documentos que he mencionado a Sergio y Dani e intentar unirlos para tener una especie de esquema para saber cuándo ocurre cada evento
- Balancear stats, estamina general, peso, etc. Balancear datos
- Porcentajes de aparición de los objetos
- Empezar a mirar GDDs porque hay que escribirlo, aunque pienso hacerlo en español
- Hablando de idioma, hay que mirar cómo vamos a hacer para cambiar de idiomas
- Seguir actualizando documentos y tal porque hay mucho que definir aún, como que poner en las bases de datos y tal, las puntuaciones que se ganan. los logros que va a hacer, el coste moneda - dinero real ...