**Ejecutable movimiento del personaje:** El personaje se mueve hacia arriba y abajo y hacia la derecha y la izquierda. Para cada uno de estos movimientos hemos utilizado 4 sprites distintos. Además en este ejecutable hemos puesto una cámara que enfoca una parte del mapa, y sigue al personaje en su movimiento. ( 8 horas).

**Ejecutable aro verde:** Este ejecutable contiene 2 partes. Por un lado el aro rodea al personaje pulsando una tecla y desapareciendo pasados 2 segundos. Por un lado el aro crea un efecto en 3D ya que según las coordenadas del círculo , los sprites (personaje/aro) se intercalan, por otro lado , el aro sigue al personaje en su trayectoria.

La otra parte no está completa ya que , pulsando otra tecla se lanza el aro, pero no logra parar y hacer el movimiento de rotación, simplemente se lanza y desaparece pasando 2 segundos. (20 horas).

**Ejecutable aro azul:** Para la realización de este hito era necesaria la implementación de la rotación de un aro alrededor de un punto de forma similar al ejecutable del aro verde. Al ser esta la parte principal y más complicada, se trabajó conjuntamente para conseguir este movimiento. Sin embargo el objetivo específico del ejecutable no se ha llegado a conseguir del todo, y será implementado en el siguiente hito. (15 horas )

**Ejecutable del menú del juego:** este ejecutable contiene el menú del videojuego, en el cual se encuentran las siguientes opciones: salir, ver los créditos, las instrucciones/controles del videojuego y jugar. Cuando se clica en jugar, el usuario selecciona el modo de jugador (que en este caso y de momento es de 1). Después, se elegirá uno de los los 3 personajes principales del videojuego. (12 horas)

En todas las pantallas se encuentra la función de volver para que el usuario no se quede atascado.

Falta por controlar que se puedan seleccionar las opciones con el click del ratón, que permita las tildes y controlar el sonido.

**Ejecutable de la interfaz del juego:** eneste ejecutable se han creado las barras de vida y experiencia, el número con el nivel, el número de enemigos y oleada y los 3 discos asociados a las 3 habilidades de cada personaje. A todos estos elementos, les pertenece una variable cada uno, en el caso de las barras (para controlar la longitud de las mismas), y, en el caso del nivel, la oleada y los enemigos (para controlar el número). Todo ello para que se aprecie visualmente los datos del personaje. (3 horas)

**Ejecutable Aro normal:** En este ejecutable el personaje se mueve y lanza el aro con las teclas establecidas de teclado en el GDD. Implementadas la clase “Player” y la clase “Aro”. Destacar que la imagen de mapa es una imagen orientativa para saber que la cámara al igual que el personaje se mueven simultáneamente por la pantalla. (7,5 horas)

**Ejecutable Enemigos:** En este ejecutable el personaje es perseguido por dos enemigos. El personaje se mueve con las teclas de dirección (las flechas). No se ha podido implementar que los enemigos no se solapen entre ellos ni con el jugador, se solucionará para el próximo hito. (6 horas). Este ejecutable implementa el bucle del juego.

**Ejecutable Mapa:** El cargador del mapa no se ha realizado para este hito, solo se ha creado la plantilla de tiles que se usará para la creación del mismo.