**Bucle interpolado.**  Se ha terminado la implementación del bucle para la entrega de este hito. Todos los ejecutables hacen uso del bucle interpolado.

Horas empleadas: 9 horas -> Jorge(9 horas).

**Ejecutable Ataca-Enemigos**. En este ejecutable se ha conseguido unir el personaje con su ataque de aro y un enemigo que permanece estático. Cuando el personaje lanza el aro se detecta la colisión de este con el enemigo y mediante mensajes por consola se muestra que va perdiendo vida hasta que muere. No obstante no se ha conseguido probar todos los ataques, ni la subida de experiencia en el jugador. Así como tampoco que el aro y el enemigo se destruyan una vez han colisionado.

Horas empleadas: 12 horas->Alejandro Ruiz

**Ejecutable oleadas.** No se ha conseguido llevar a cabo este ejecutable a tiempo para esta entrega.

Horas empleadas: 8 horas->Alejandro Ruiz

**Ejecutable personajes.** Se ha unido el movimiento del aro al personaje , tanto el movimiento de rotación a su alrededor como el lanzamiento. Solo se ha conseguido hacer el personaje verde, ya que el personaje azul no se ha logrado terminar y tampoco se ha logrado probar todos los ataques, ni la subida de experiencia en el jugador.

**Ejecutable cargar submapa.** Accedemos al submapa actualmente pulsando la tecla A. De esta forma mostramos el submapa diseñado y centramos al jugador en el submapa. Para volver al mapa principal basta con pulsar la tecla B. Actualmente el submapa no controla la detección de obstáculos.

Horas empleadas: 4 horas -> Andrea(4 horas).

**Ejecutable cargar mapa.** Se ha implementado la carga del mapa principal en una versión no definitiva desde un archivo .tmx. El ejecutable lee el archivo .tmx y de forma dinámica crea el mapa con el tamaño adecuado. A su vez se ha implementado la colisión de todos los tiles que estén contenidos en la capa 1 del mapa.

Horas empleadas: 24 horas -> Jorge(10 horas), Andrea(14 horas).

**Ejecutable mecánica del jefe.** Se ha implementado la mecánica del jefe final sin el uso del patrón de diseño Strategy (se implementará para el hito final). El jefe tiene un patrón con el cual se aleja del enemigo y si se cumplen ciertas condiciones ataca con un ataque cuerpo a cuerpo, se abalanza hacia el jugador o ataca al jugador a distancia.

Horas empleadas: 16 horas -> Jorge(11 horas), Andrea(5 horas).

**Ejecutable todos contra todos.**  No se ha conseguido llevar a cabo este ejecutable a tiempo para esta entrega debido a que sus sub-ejecutables no se han acabo a tiempo.

**Ejecutable carga de menú y personajes.** En este ejecutable se ha unido el menú del videojuego con la interfaz y el cargador del mapa. De forma que cuando el jugador elija un personaje y seleccione “Jugar”, éste aparecerá en el mapa y podrá jugar. Para ello se ha hecho uso de una clase llamada “State” que controla el estado del juego, para así controlar en el main que código ejecutar.

Horas empleadas: 15 horas -> Alejandro Mena

**Ejecutable enemigos atacan al personaje.** No ha sido posible realizar este ejecutable debido a los problemas que se han presentado a la hora de manejar la memoria dinámica. Por lo que se hará para el próximo hito.

Horas empleadas: 12 horas -> Alejandro Mena

**Porcentaje de participación:**

Alejandro Mena -> 25%

Alejandro Ruiz -> 17%

Marta -> 17%

Andrea -> 17%

Jorge -> 25%