**Partes completadas:**

* Crear de forma dinámica el mapa, las bolas de vida que aumentan la vida del jugador, los pinchos que restan vida, el portal por el que se accede al submapa, la implementación de las partes del suelo que cambian la velocidad del jugador.
* Crear el submapa y sus pruebas.
* Cálculo de colisiones entre el jugador y todos los elementos del juego.
* Crear de forma dinámica los enemigos y los aros.
* Crear el personaje, los enemigos y el boss.
* Evitar que los enemigos se solapen.
* El lanzamiento del aro simple.
* Implementación de otra habilidad : Otro aro que rota alrededor del jugador.
* Correcta selección del personaje.
* Creación de distintas oleadas con sus respectivos enemigos.
* Creación de la clase juego.
* Unión de atributos de clase con la interfaz.
* Cuenta con música y efectos de sonido.
* Tanto el enemigo como el boss tienen una IA.

**Partes no completadas:**

* Habilidades avanzadas y supremas de los personajes.
* Niveles del personaje y la consecuencia de desbloquear nuevas habilidades, no controlada la experiencia del jugador.
* En el mapa no se han implementado ni ruinas ni naves.

**Partes a mitad:**

* Patrón Façade, solo textura, sprite y vector2f. renderWindow implementado pero no incluido en el juego.
* En la interfaz se indica el número de enemigos que hay en cada oleada, pero no los que quedan por matar.

JORGE GARCÍA VALERA -> 105 horas

* Ejecutable de enemigo con IA implementada (8 horas)
* Implementar el bucle interpolado. (12 horas)
* Implementar la carga de mapa (25 horas)
* Implementar el jugador y el movimiento del mismo. (8 horas)
* Implementar el boss, su movimiento y su patrón de lucha. (20 horas)
* Implementar el patrón Façade. (12 horas)
* Corregir bugs de personaje, aro y boss (20 horas)

ANDREA MACIA ARGUIMBAU → 105

* Ejecutable del aro normal del jugador (10 horas)
* Adaptación del submapa y el portal dinámico (13 horas)
* Implementación de la carga del mapa, utilizado tanto para el mapa principal como para el submapa. (15 horas)
* Implementar las trampas (8 horas)
* Implementar las bolas de vida. (5 horas)
* Implementar las prueba del submapa y su contrarreloj. (10 horas)
  + Cálculo de colisiones entre el jugador y todos los elementos del juego. (12 horas)
  + Implementación de las partes del suelo que cambian la velocidad del jugador (5 horas)
  + Creación del patrón Façade (12 horas)
  + Corregir bugs del mapa y submapa. (15 horas)

MARTA FUENTES OREA → 105

* Creación habilidad del aro(rotar). (15 horas)

- Creación dinámica enemigos. (20 horas)

* Colisiones (aro, enemigos, jugador). (30 horas)
* Ejecutable oleadas. (10 horas)
* Ejecutable FINAL ( cálculo de la vida tanto del jugador como del enemigo, y unión con la interfaz, eliminación de los enemigos). (15 horas)
* Solución errores. (15 horas)

ALEJANDRO RUIZ CÁCERES → 105

- Creación dinámica enemigos.(20 horas)

- Evitar solapamiento enemigos.(25 horas)

* Clase juego.(15 horas)
* Ejecutable oleadas.(10 horas)
* Ejecutable FINAL ( cálculo de la vida tanto del jugador como del enemigo, y unión con la interfaz, eliminación de los enemigos).(15 horas)
* Solución errores.(20 horas)

ALEJANDRO MENA GONZALEZ → 105

- Creación del patrón de diseño State. (3 horas)

- Creación de la clase Menú (17 horas)

* Creación de la clase Interfaz (7 horas)
* Ejecutable carga de menú y personajes (30 horas)
* Adaptación de menús como: ‘Game over’, o ‘Has ganado’ (5 horas)
* Creación del menú de PAUSE (8 horas)
* Adaptación del sonido del juego (10 horas)
* Corregir bugs (20 horas)
* Creación del ‘GamePlay’ (5 horas)

Todos los miembros del equipo han realizado por lo tanto el mismo porcentaje de trabajo, es decir, un 20% por persona.