

# Manual de proyecto - Lucas Montenegro

Como integrante del grupo fui responsable de la sección del editor y la interfaz del cliente

Semana	Trabajo realizado
semana 1	interfaz de login del cliente y carga de archivos yaml-cpp
semana 2	lógica de botones y comienzo interfaz del juego
semana 3	Comienzo lógica del editor (solo terrenos editables)
semana 4	Finalización del editor con edificios y persistencia
semana 5	adaptación de la lógica de la interfaz con la lógica visual del mapa creación de unidades a través de los botones.