

## 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.

## Manual de proyecto – Agustin Gonzalez

Como integrante del grupo fui responsable de implementar la sección lógica del cliente y su parte grafica.

Semana	Trabajo realizado
semana 1	Creación de distintos terrenos para el mapa y lógica de la unidad
semana 2	Unidad con animación en su rotación y orden de moverse de un punto a otro
semana 3	Agregue unidades, lógica y animaciones de ataque
semana 4	Animación y sonidos de movimientos, ataque y explosiones
semana 5	Sistema de música, creación del protocolo de comunicación server-cliente