

## **Dia 1**

Hemos aclarado las ideas y hemos buscado ejemplos para ver cómo hacerlo, además de imágenes para el css

1-Carrera multijugador

2-Carretera con obstaculos que al chocar el coche o bien se frena o explota

3-El jugador 1 se mueve con wasd y el jugador 2 se mueve con <->

4-Cuando un coche llega a la meta sale un mensaje de victoria, "Jugador 1 ha ganado"

## **Dia 2**

-¿Qué objetivo hemos cumplido?

-Crear la imagen de fondo.

-Juntar los discos con el fondo.

-Poner en los divs, unas imágenes de nuestros coches.

-Los que no hemos cumplido y porqué

Desde el principio del día teníamos un css creado con dos carreteras y un css aparte con 2 divs creados que 1 se mueve a través de las flechas y otro se mueve a través de las letras asdw. Queríamos juntarlos pero al juntarlos los divs no nos aparecían, para ello hemos puesto una imagen de fondo creada por nosotros con sus bordes en vez de poner el css que nos había generado la ia y ya nos aparecen los divs.

NO NOS HA DADO TIEMPO, continuaremos el siguiente día.

-Crear colisión de objetos

-Si choca con un objeto que empiece otra vez en la posición inicial.

-Los objetivos de hoy

- Crear la imagen de fondo.
- Juntar los discos con el fondo.
- Que nos funcionen los divs entero, que tenemos pequeños fallos.
- Poner en los divs, unas imágenes de nuestros coches.
- Crear colisión de objetos.
- Si choca con un objeto que empiece otra vez en la posición inicial.

### **Día 3**

- Poner los coches en la posición inicial correcta
  - Colocar los patos en la posición que queríamos nosotros
- Este proceso nos llevó mucho tiempo, desde crear nuestra propias imágenes, quitarlas el fondo para que se mostraran más claras y bonitas y ya luego añadirlas en nuestro programa y colocarlas en la posición que queríamos.

### **Día 4**

- Crear colisión entre coche y patos
  - Ajustar el tiempo que queríamos e ir probando porque 5 segundos era mucha penalización
- Nos llevó mucho tiempo crear esta colisión por la distancia que cogía de un objeto a otro, porque desde lejos ya hacía colisión.

### **Día 5**

- Crear la imagen de la meta
  - Ajustar la línea de la meta para ponerla abajo donde queríamos nosotros
- Esto nos causó muchos problemas debido a que no se nos ajustaba la imagen como queríamos y nos llevó mucha pérdida de tiempo por no consultar e internet.

### **Día 6**

- Crear colisiones cuando alguno de los coches choque primero con la meta
- Quién choque primero gana la carrera
- Salta el alert creado, con un mensaje para saber quién ha ganado

## **Día 7**

- Crear alerta de instrucciones
- Ultimar alguno detalles
- Comentar código
- Poner explicaciones oportunas