|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Integrantes | Tema | Medio | Desiciones |
| 20/09/16 | Stella Joel Ivan  Torsello Matias  Trucco Lucio Javier | Planteamiento del tipo e historia del juego | Universidad de Lanus | Elegimos hacer un juego de tipo shooter, sobre naves |
| 10/10/16 | Torsello Matias  Trucco Lucio Javier | Comienzo de analisis de Python y pygame | Skype | Empezamos a comprender el uso de este lenguaje de programacion |
| 14/10/16 | Stella Joel Ivan  Matias Torsello | Comienzo de desarrollo del juego, creación de pantalla y personaje principal | Skype | En conjunto logramos insertar el personaje en la pantalla y darle los movimientos apropiados |
| 21/10/16 | Stella Joel Ivan  Torsello Matias  Trucco Lucio Javier | Creacion de “mobs” , disparos, enemigos y powerups | Skype | Logramos crear todo lo ya antes planteado y casi darle el funcionamiento esperado |
| 28/10/16 | Stella Joel Ivan  Torsello Matias  Trucco Lucio Javier | Se corrigieron detalles que causaban molestias al jugar | Skype | Se agrego tanto el giro de los meteoros, asi como también explosiones fluidas |
| 29/10/16 | Stella Joel Ivan  Trucco Lucio Javier | Se agrega música, pantalla principal y final | Skype | Agregamos la pista de mp3 para el juego, asi como también los sonidos elegidos |
| 2/11/16 | Stella Joel Ivan  Torsello Matias  Trucco Lucio Javier | Retoques finales, agregamos scores y modificamos valores(velocidad de movimiento, etc) | Skype | Finalizamos el proyecto perfeccionando unos valores para una mejor jugabilidad, así como también agregamos los puntajes del juego |