

<b>Integrantes</b>	<b>Fecha</b>	<b>Actividades</b>	<b>Estado</b>
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	06/10/2020	-Análisis del proyecto y, objetivo y requerimientos. - Ordenamiento de ideas.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	06/10/2020	- Acuerdos entre los integrantes y planeamiento del cronograma.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	06/10/2020	-Inicio de primera etapa del proyecto. Descarga de librerías.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	06/10/2020	Implementación de librerías SDL2 requeridas.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	06/10/2020 07/10/2020 08/10/2020	Investigación en internet acerca de juegos en 2D y sus características en programación.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	06/20/2020 07/10/2020 08/10/2020	Investigación y búsqueda de información en diferentes medios web sobre lenguaje c++.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	06/20/2020 07/10/2020 08/10/2020	Investigación y búsqueda de tutoriales y documentación en diferentes medios web sobre SDL2.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	07/10/2020	Definir la idea principal del juego, planificación de cómo se va a realizar el proyecto.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	07/10/2020	Recolección de datos importantes necesarios para el desarrollo del proyecto.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío	07/10/2020	Primeras funciones creadas.	Completado

Nallely González Pablo León			
Mariluz Saborío	08/10/2020	Diseño del mapa.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	08/10/2020	Diseño y creación de personajes y enemigos.	Completado
Josué Quesada	09/10/2020	Creación de sonidos.	Completado
Pablo León	09/10/2020	Creación de función para pintar mapa.	Completado
Nallely González	09/10/2020	Implementación de colisiones dentro del mapa.	Completado
Pablo León	10/10/2020	Funciones para bloquear el paso a través de los muros de laberinto.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	10/10/2020	Creación de clases para implementar el mapa.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	12/10/2020	Eliminar por completo las clases y objetos.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	12/10/2020	Creación de función para proyectar un panel que muestre la vida y recompensas recolectadas por el jugador	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío	12/10/2020	Se añaden los iconos de las vidas y recompensas, además de objetos en el mapa.	Completado
Nallely González Pablo León	12/10/2020	Implementación de un enemigo en el mapa.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	16/10/2020	Función para controlar la vida del jugador.	Completado

Josué Quesada	16/10/2020	Se añaden sonidos al colisionar con muros, recompensas, iniciar juego y al morir.	Completado
Pablo León	16/20/2020	Se implementa función para colocar recompensas en posiciones aleatorias en el mapa.	Completado
Nallely González	16/20/2020	Se agregan pantallas de derrota y victoria.	Completado
Mariluz Saborío	16/10/2020	Se añade segundo enemigo.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	16/10/2020 17/10/2020	Función para colisionar con enemigos.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	17/10/2020 18/10/2020	Se perfeccionan detalles.	Completado
Josué Quesada Mariluz Saborío Nallely González Pablo León	18/10/2020	Documentación externa e interna.	Completado