Informe de Avance

**Día 1**

**8:30 – 8:50:**

* Planificación General del objetivo principal de la semana y jornada laboral

**8:50 – 9:40:**

* Creación de repositorio y proyecto de Unity en versión 2019.4.17f1, ultima versión LTS hasta la fecha.
* Corrección de errores en el repositorio. Rastreo incorrecto de archivos de Unity.

**9:40 – 11:00:**

* Investigación para realizar conexión entre la aplicación de Unity y SQL.
* Instalación de programa para emulación de base de datos (XAMMP)
* Creación de script PHP para probar funcionamiento de la conexión Unity-PHP.

**11:00 – 12:00:**

* Creación Mock-Up de Menú Inicial
* Creación Script básico de ejecución de Queries a PHP en Unity
* Creación Script básico de manejo de las Queries
* Prueba conexión Unity-PHP. Resultados positivos.

**12:00 – 12:30:**

* Ajustes a escena del Menú principal
* Creación escena puzzle vacia.

**12:30 – 13:30:**

* Descanso

**13:30 – 14:40**

* Estudio conexión PHP, Unity y base de Datos
* Análisis código solver

**14:40 – 15:00**

* Creación base de datos con muestra inicial de puzzle

**15:00 – 16:00**

* Creación Script básico PHP para obtener los puzles de la base de datos que correspondan a la dificultad determinada, falta modificar para obtener solo 1.
* Creación método Unity para ejecutar el código PHP en PHPQuerySet.
* Implementación y uso del método en selección de puzzle a jugar y cambio de escena.

**16:00 – 17:30**

* Identificar y reparar error de ejecución, la aplicación cambia de escena antes de que el puzzle sea recibido, se debe esperar la recepción del puzzle para cargar la escena. Más adelante se requerirá implementar carga asíncrona para esperar recepción y creación del puzzle.

**Día 2**

**8:30 – 8:40:**

* Reunión planificación jornada

**8:40 – 10:10**

* Selección de solo 1 puzzle en lugar de varios, esto requirió cambio en la programación de mysql a PDO dado que las funciones de mysql estaban deprecadas.

**10:10 – 12:30**

* Representación del mapa seleccionado como colección de objetos en mundo. Trabajo en proceso.

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 14:30**

* Representación del mapa seleccionado como colección de objetos en mundo. Finalizado.

**14:30 – 15:00**

* Selección de pieza con click.

**15:00 – 15:15**

* Reunión avance.

**15:15 – 16:10**

* Movimiento de pieza seleccionada sin restricciones.

**16:10 – 17:30**

* Movimiento restringido, en progreso.

**Día 3**

**8:30 – 8:35:**

* Reunión planificación jornada

**8:32 – 12:30:**

* Movimiento restringido, completo.

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 13:50**

* Condición de victoria
* Volver al menú

**13:50 – 15:30**

* Registro de movimientos totales
* Registro de movimientos efectivos
* Registro de tiempo demorado.

**15:30 – 16:10**

* Base de datos de puzles dentro de la app como respaldo
  + 10 puzles por dificultad excepto Experto del cual hay solo 1
* Aumento de puzles en base de datos MySQL
  + 5 puzles por dificultad excepto Experto del cual hay solo 1

**16:10 – 16:50**

* Obtención de puzle de respaldo en caso de error en conexión a base de datos MySQL
* Obtención de puzle de respaldo en caso de demora en obtención de puzle desde base de datos MySQL (no probado)

**16:50 – 17:05**

* Movimiento con interpolación

**17:05 – 17:30**

* Instalación JDK, NDK y SDK para compilar en dispositivos móviles.

**Día 4**

**8:30 – 9:30**

* Reunión planificación jornada
* Bosquejo flujo de menús.

**9:30 – 12:30**

* GDD

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 15:45**

* GDD

**15:45 – 16:00**

* Ajustes en la Interfaz de prototipo para permitir escalamiento