Informe de Avance

**Día 1 – Miércoles 06 de Enero**

**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 – Jueves 07 de Enero**

**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 – Viernes 08 de Enero**

**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 – Lunes 11 de Enero**

**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.

**16:00 – 16:30**

* Reunión avance.

**16:30 – 17:30**

* Cambios MockUp flujo de menú.

**Día 5 – Martes 12 de Enero**

**8:30 – 9:00**

* Reunión planificación jornada.

**9:30 – 12:30**

* Diagramación tablas base de datos.
* Identificación casos de uso.
* Diagramación casos de uso (en progreso).

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 16:30**

* Diagramación casos de uso.
* Mood board.

**16:30 – 17:30**

* Búsqueda paquetes de datos.

**Día 6 – Miércoles 13 de Enero**

**8:30 – 9:00**

* Reunión planificación jornada.

**9:00 – 9:45**

* Cambios en diagramas y tablas.

**9:45 – 10:15**

* Revisión diagramas y tablas.
* Creación tablas base de datos.

**10:15 – 10:45**

* Sistema Multilenguaje.

**10:45 – 12:30**

* Pantalla disclaimer, no funcional.
* Pantalla survey, no funcional.

**12:30 – 13:30**

* Descanso.

**13:30 – 14:00**

* Modificar datos en la tabla puzle de la base de datos y agregar nuevos puzles.

**14:00 – 14:45**

* Estructura sistema de datos.

**14:45 – 15:30**

* Ajustes en el código para implementación de las nuevas estructuras de datos.

**15:30 – 17:30**

* Implementación de funcionalidades a Pantalla disclaimer y survey, incompleto.

**Día 7 – Jueves 14 de Enero**

**8:30 – 8:45**

* Reunión planificación jornada.

**8:45 – 9:45**

* Sistema persistencia de datos

**9:45 – 12:30**

* Sistema de manejo de co-rutinas para queries. En progreso.

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 14:20**

* Sistema de manejo de co-rutinas para queries. Terminado.

**14:20 – 17:30**

* Medidas de seguridad y corrección de errores.

**Día 8 – Viernes 15 de Enero**

**8:30 – 8:35**

* Reunión planificación jornada.

**8:35 – 9:30**

* Errores persistencia de datos solucionados.

**9:30 – 10:45**

* Inserción de usuario en base de datos

**10:45 – 11:00**

* Traer puzzle con ranking del jugador

**11:00 – 12:30**

* Eliminado bug al traer puzles de la base de datos (trae espacios en blanco adicionales no identificados)

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 14:30**

* Esqueleto de la UI de la escena de puzzle

**14:30 – 14:45**

* Actualizar contador de tiempos y movimientos

**14:45 – 15:25**

* Deshacer movimientos.

**15:25 – 17:30**

* Ajustes en Menus y UI.

**Día 9 – Lunes 18 de Enero**

**8:30 – 8:40**

* Reunión planificación jornada.

**8:40 – 10:10**

* Estructuración UI escena puzzle

**10:10 – 11:00**

* Creación WinPanel

**11:00 – 12:30**

* Implementación de funcionalidades de WinPanel, excepto muestra de performance.

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 16:30**

* Sistema de registro de estadísticas de juego
* Creación script php.
* Creación de script de consulta Unity
* Creación script manejo de consulta Unity

**16:30 – 17:30**

* Pulido sistema de manejo de corutinas Unity

**17:30 – 19:30 (horario extendido recuperar hora dentista)**

* Búsqueda assets en la assetstore

**Día 10 – Martes 19 de Enero**

**8:30 – 9:30**

* Reunión planificación jornada.
* Creación lista TODO

**9:30 – 10:30**

* Obtención de puzles en base al ranking del jugador

**10:30 – 11:30**

* Creación Panel Opciones

**11:30 – 12:30**

* Textos Definitivos
* Indicadores para las barras de experiencia

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 15:30**

* Hora dentista, recuperado día lunes 18.

**15:30 – 16:45**

* Investigación ejecutar código c++ desde php
* Investigación retorno de datos desde archivo c++ a php

**16:45 – 17:30**

* Creación código php para ejecución archivo c++
* Error compilación programa c++

**Día 11 – Miercoles 20 de Enero**

**8:30 – 8:45**

* Reunión planificación jornada.

**8:45 – 9:00**

* Instalación libboost y compilación archivo c++

**9:00 – 9:45**

* Código para obtención de Hint en Unity

**9:45 – 12:30**

* Reconstrucción mapa a formato de texto plano para envio de información a php, incompleto. Conflictos debido a aparición de caracteres en blanco no identificados.

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 14:00**

* Resuletos conflictos debido a caracteres en blanco no identificados.

**14:00 – 17:30**

* Ejecución de hint presenta fallos, no ha retorno de valores, se probaron diversas posibles soluciones.

**Día 12 – Jueves 21 de Enero**

**8:30 – 8:40**

* Reunión planificación jornada.

**8:40 – 12:30**

* Prueba posibles soluciones para obtener valores de retorno al pedir el hint.

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 14:15**

* Reunión para intentar resolver el conflicto de no retorno de información al ejecutar el archivo c++. Se desestima la implementación hasta no tener un servidor oficial.

**14:15 – 15:30**

* Investigación implementación sistema de ELO

**15:30 – 17:30**

* Código para actualización de ranking ELO en base de datos, Incompleto.

**Día 13 – Viernes 22 de Enero**

**8:30 – 9:10**

* Reunión planificación jornada.
* Se hablaron también temas ajenos a la practica profesional.

**9:10 – 10:30**

* Código actualización de ELO completo. (no probado)

**10:30 – 12:00**

* Arreglos en códigos de Unity para trabajar con rankings variados. (Sistema anterior para nivel de dificultades 1 a 5 usados como ranking).

**12:00 – 12:30**

* Asignación rankings a puzles en base de datos y en apk.

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 13:50**

* Copia de proyecto para prueba de assets

**13:50 – 16:30**

* Búsqueda, prueba y selección de assets provenientes de la assets store

**16:30 – 17:30**

* Implementación y adaptación de assets 3D en escena puzzle.

**Día 14 – Lunes 25 de Enero**

**8:30 – 9:00**

* Reunión planificación jornada.

**9:00 – 9:45**

* Asignación movimientos óptimos a todos los puzles en la apk

**9:45 – 12:30**

* Creación prototipos UI, selección de estilos viables.

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 16:30**

* Implementación estilo escogido en el resto de la UI

**16:30 – 17:30**

* Corrección de errores menores en código

**17:30 – 19:30**

* Solución de problema en compilación debido a incompatibilidad de ruta en guardado de archivos

**Día 15 – Lunes 26 de Enero**

**8:30 – 9:00**

* Reunión planificación jornada. Revisión apk.

**9:00 – 10:00**

* Búsqueda y selección de fonts

**10:00 – 10:45**

* Cambio de Font

**10:45 – 11:10**

* Ensanchamiento de sliders

**11:10 – 11:25**

* Sombras translucidas

**11:25 – 11:45**

* Asignación de niveles de experiencia con juegos Rush hour, puzle y móviles a nula, baja, promedio, alta y experto

**11:45 – 12:00**

* Arreglado superposición de botones en pantalla de fin de juego.

**12:00 – 12:30**

* Arreglado error que causaba que se contaran movimientos que no se podían realizar porque la ficha estaba bloqueada.

**12:30 – 13:30**

* Descanso

**13:30 – 16:30**

* Búsqueda y prueba de diversos métodos de outline, varios descartados dado que no funcionaban o no se veían de forma clara.

**16:30 – 17:30**

* Implementación de highlight de la baldosa por medio de cambio de material fase 1. Solo se marca la baldosa seleccionada actualmente. La fase 2 constara de marcar el path que realizara la pieza.