

Bitácora			
Fecha	Duración	Realizado por	Actividades
23/07	5 minutos	Hazel	Creación bitacora, plan de actividades
23/07	1: 30 hora	Kevin y Hazel	Plan de Actividades, distribución de tareas, consultas al profe, diseño
24/07	32 horas	Kevin	Planeación, márgenes, game loop, sprites, creación de un escenario, mapeo del escenario en píxeles, algoritmo de colisión con paredes, animaciones, colisiones entre pac man y los pac dots, estructura POO para los personajes del juego
24/07	1:30 horas	Hazel	Estructura de los niveles
25/07	17 horas	Kevin	Mapeo de todos los cuadrantes del escenario para la formación de una lista que permite localizar todas las posibles posiciones de pac dots, pastillas, frutas, etc. Nuevos sprites para los pac dots y nuevas dimensiones para el rectángulo asociado a cada pac dot y por último, una función que permite colocar pac dots en cada uno de los cuadrantes que pertenecen a la lista.
25/07	4 horas	Hazel	Creación del Servidor, constantes apartes
26/07	30 minuto	Kevin y Hazel	Reunión para mostrar estructura de datos y la interfaz
26/07	15 horas	Hazel	Creación de estructuras de los mensajes de servidor cliente y cliente servidor, es decir como se van a recibir y enviar mensajes, Creación del Cliente en C, conexión cliente servidor, creación de menú para interactuar
27/07	10 min	Hazel	Envío de video explicativo a Kevin de los avances
27/07	17 horas	Hazel	Entrega de métodos del servidor, creación fantasmas, manejo de vidas, ver si pacman gana, creación de frutas y pastillas, asignación de puntos, cada 10 mil puntos suma una nueva vida
28/07	24 horas	Kevin	Se implementó un algoritmo que permite validar las colisiones entre Pac Man y las paredes
30/07	10 horas	Kevin	Se logró que Shadow persiga al jugador justo después de aparecer en el juego
31/07	24 horas	Kevin	Todos los fantasmas tienen su propio comportamiento y además comparten el modo de escape que se activa cuando Pac Man come una de las pastillas que aparecen en el juego
01/08	12 horas	Kevin	Creación de el cliente observador implementando el patrón de diseño Observer y
01/08	12 horas	Hazel	Creación de los sockets para poder comunicar la interfaz en Java y el servidor en C y Ejecución y pruebas de la interfaz en el sistema operativo Linux
02/08	6 horas	Kevin	Pruebas usando el cliente jugador y el cliente observador al mismo tiempo
03/08	24 horas	Kevin y Hazel	Conexión y pruebas entre el servidor en C y la interfaz en Java
06/08	12 horas	Kevin y Hazel	Pruebas finales y generación de los ejecutables