# jueves, 23 de marzo de 2023

## Done

* Importacion de Pjs Y Mapa
* Animacion Basica
* Personaje se mueve de acorde a dirección y mira al mouse
* Same as Spells pero major
* Colision con mapa
* Seethru walls (separar mapa de murallas que obstaculicen?)
* Seguimiento en TRELLO (https://trello.com/b/L6Q0tsVI/roguelite)

## TBD

# lunes, 27 de marzo de 2023

## Done

* Name propuesto: Arcane Adjustment Apparatus / Arcane Attunemet Apparatus / Enchantment Enhancement Engine / Mystic Calibration Console / Thaumic Tuning Table / Arcane Augmentation Apparatus / Magic Modulation Machine
* CRIN (**28xsty**) (<https://crin.propiedadintelectual.gob.cl/Home/Recuperacion>)
* Walls now reappear after some time.

## TBD

* Mejorar Seethru

# miércoles, 29 de marzo de 2023

## Done

* Seethru mejorado, disables and enables renderer.
* Box de seethtu estaba al reves, arreglado
* Arreglado el look to mouse, ahora si mira al mouse
* Wand básica
  + BulletPerSecond
  + Pool
  + SpeedProj
* Projectiles
* Brillo –
* Projectiles
  + Lifetime
  + Desaparecen fuera de rango
  + Flicker antes de lifetime end
  + Desaparecen en impactos Fuertes (necesita visual)
  + Trail de particles
* WandHolder esta fuera de la mano, copia location

## TBD

* Visual de impacto de proyectil
* Animacion de disparo
* Angle spread de projectiles

## jueves, 30 de marzo de 2023

## Done

* GUI Basica
* Convex hull para runas!

## TBD

# sábado, 1 de abril de 2023

## Done

* GUI Mejorada
* Convex hull para runas mejorado
* Modelos 3D en GUI
* Texturizado de mapa, runas y mesa
* Tweaks en la intensidad de las luces
* Runas no escapan de bordes de GUI

## TBD

* Hacer el GUI cambiar la wand
* Explosion/Animacion final de projectile al eliminarse
* Inhibir controles al abrir el menú?

# miércoles, 5 de abril de 2023

## Done

* GUI muy mejorada
* Explosion al eliminarse el proyectil
* Calcular angulos y asignar a cada runa
* Asignar % de runa a stats
* Cambiar stats dependiendo de runa angulo
* Fire rune= por ahora que no hay enemigos, speed
* Largo de linerenderer = distancia extra y duración extra

## TBD

* SFX
* Enemigos

# viernes, 14 de abril de 2023

## Done

* En un proyecto separado, se ha creado un generador de mapas aleatorios.
  + Toma 4 tipos diferentes de pisos (una sala, dos pasillos y un pasillo en cruz), los une de acuerdo a sus posibles conexiones y luego genera paredes en los pisos y bloques adyacentes. Luego une todos los pisos en un mesh y las paredes en otro.
  + La cantidad de pisos es configurable, así como la probabilidad de que estos se ramifiquen y la cantidad % de salas extra.
  + Existen 2 variedades de pisos para cada piso, esto es porque el piso se referenciaba a si mismo, en el caso de pasillos, quedando sin opciones para spawnear más pisos después de 2 iteraciones.
* Se ha agregado información que refleja los estados de las runas, muestra los stats en pantalla aún fuera del menú
* Fixes:
  + Las runas ya no toman valores sobre 180 cuando pasan de un lado del hull al otro, ya que en el caso que tomaran 190°, representaban solo 170° en realidad, pero se calculaban mal.
  + Con runas extra, se consideran los clones en los ángulos.
  + SI hay runas extra, mejora los stats relacionados, los mejora aun mas si la runa extra está en el hull.
  + Penaliza los stats si no hay runas del tipo correspondiente en el hull.

## TBD

* SFX
* Enemigos