

<b>Nombre</b>	<b>TRABAJO GRUPAL AUTÓMATAS FECHA 15/04/2025 - 21/04/2025</b>	
SANTIAGO MELÉNDEZ	REVISIÓN DEL JUEGO ORIGINAL Y DISEÑO GENERAL DEL MAPA NIVEL 1	
JEISON GAMBOA	ESTRUCTURA INICIAL DEL PERSONAJE PRINCIPAL	
YERSON ANTOLINEZ	DEFINIR LÓGICA BASE DEL MOTOR DEL JUEGO	
EMMERSON MORA	IMPLEMENTACIÓN BÁSICA DEL ENEMIGO	
JESUS ORTIZ	INVESTIGACIÓN SOBRE COLISIONES Y FÍSICAS BÁSICAS EN PYTHON	
FABIAN LONDOÑO	DISEÑO VISUAL DEL NIVEL 1	
<b>Nombre</b>	<b>TRABAJO GRUPAL AUTÓMATAS FECHA 22/04/2025 - 28/04/2025</b>	
SANTIAGO MELÉNDEZ	IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE PLATAFORMAS	
JEISON GAMBOA	MOVIMIENTO DEL PERSONAJE CON FÍSICAS SIMULADAS	
YERSON ANTOLINEZ	INICIO DEL SISTEMA DE COLISIONES CON PLATAFORMAS	
EMMERSON MORA	MOVIMIENTO DEL ENEMIGO (PATRULLAJE SIMPLE)	
JESUS ORTIZ	IMPLEMENTACIÓN DE ESCALERAS Y MOVIMIENTO VERTICAL	
FABIAN LONDOÑO	DISEÑO GRÁFICO DE ESCALERAS Y PLATAFORMAS	
<b>Nombre</b>	<b>TRABAJO GRUPAL AUTÓMATAS FECHA 29/04/2025 - 05/05/2025</b>	
SANTIAGO MELÉNDEZ	COMENZAR SISTEMA DE VIDAS DEL JUGADOR	
JEISON GAMBOA	ANIMACIONES DEL JUGADOR (CAMINAR, ESCALAR)	
YERSON ANTOLINEZ	SISTEMA DE NIVELES Y CONDICIONES PARA AVANZAR	
EMMERSON MORA	ANIMACIONES DEL ENEMIGO	
JESUS ORTIZ	PRUEBAS DE INTERACCIÓN JUGADOR-ESCALERA-PLATAFORMA	
FABIAN LONDOÑO	EDICIÓN Y LIMPIEZA DEL MAPA NIVEL 1 EN CÓDIGO	
<b>Nombre</b>	<b>TRABAJO GRUPAL AUTÓMATAS FECHA 06/05/2025 - 12/05/2025</b>	
SANTIAGO MELÉNDEZ	ELABORAR ESQUEMA Y FUNCIONAMIENTO NIVEL 1 PT1	
JEISON GAMBOA	FUNCIONAMIENTO NIVEL 1 PT2	
YERSON ANTOLINEZ	UNIR NIVEL 1 Y NIVEL 2 (REQUISITOS MÍNIMOS PARA PASAR EL NIVEL)	
EMMERSON MORA	FUNCIONAMIENTO NIVEL 2 PT1	
JESUS ORTIZ	FUNCIONAMIENTO NIVEL 2 PT2	
FABIAN LONDOÑO	ELABORAR ESQUEMA NIVEL 2	
<b>Nombre</b>	<b>TRABAJO GRUPAL AUTÓMATAS FECHA 13/05/2025 - 18/05/2025</b>	
SANTIAGO MELÉNDEZ	CONTADOR DE VIDAS	
JEISON GAMBOA	CONTADOR DE MONEDAS (MÍNIMAS PARA PASAR AL SIGUIENTE NIVEL)	
YERSON ANTOLINEZ	MODIFICAR GRÁFICOS (AÑADIR ESCALERAS FALTANTES)	
EMMERSON MORA	ERRORES DE MOVIMIENTO (VERIFICAR QUE EL MUÑECO NO QUEDE ATRAPADO)	
JESUS ORTIZ	VERIFICAR MOVIMIENTO DE LOS ENEMIGOS DE ARRIBA	
FABIAN LONDOÑO	FUNCIONAMIENTO (CAMINAR)	
<b>Nombre</b>	<b>TRABAJO GRUPAL AUTÓMATAS FECHA 19/05/2025 - 25/05/2025</b>	
SANTIAGO MELÉNDEZ	MEJORAS EN SISTEMA DE VIDAS Y REINICIO DE NIVEL AL PERDER	
JEISON GAMBOA	MEJORAR DETECCIÓN DE COLISIONES	
YERSON ANTOLINEZ	AJUSTES FINALES EN TRANSICIÓN ENTRE NIVEL 1 Y 2	
EMMERSON MORA	MEJORAS EN IA DE ENEMIGOS (PATRONES DE MOVIMIENTO)	
JESUS ORTIZ	TESTING GENERAL DE FUNCIONES DE MOVIMIENTO	

FABIAN LONDOÑO	REVISIÓN DE DETALLES VISUALES DEL NIVEL 2	
<b>Nombre</b>	<b>TRABAJO GRUPAL AUTÓMATAS FECHA 26/05/2025 - 01/06/2025</b>	
SANTIAGO MELÉNDEZ	AJUSTAR VELOCIDAD DE PERSONAJES Y ENEMIGOS	
JEISON GAMBOA	IMPLEMENTAR SISTEMA DE FIN DEL JUEGO (MENSAJE FINAL Y ESTADÍSTICAS)	
YERSON ANTOLINEZ	REVISAR CARGA Y CAMBIO ENTRE NIVELES SIN ERRORES	
EMMERSON MORA	OPTIMIZACIÓN DE CÓDIGO Y RENDIMIENTO GENERAL	
JESUS ORTIZ	REVISIÓN DE LÍMITES DEL ESCENARIO Y PRUEBAS DE ERRORES EXTREMOS	
FABIAN LONDOÑO	DETALLES FINALES EN INTERFAZ Y HUD	
<b>Nombre</b>	<b>TRABAJO GRUPAL AUTÓMATAS FECHA 02/06/2025 - 05/06/2025</b>	
SANTIAGO MELÉNDEZ	REVISIÓN FINAL DEL SISTEMA DE VIDAS Y PUNTOS	
JEISON GAMBOA	INTEGRACIÓN Y VERIFICACIÓN DE LOS DOS NIVELES	
YERSON ANTOLINEZ	DETALLES FINALES EN ESCENARIOS Y ANIMACIONES	
EMMERSON MORA	PRUEBAS COMPLETAS Y DEPURACIÓN FINAL	
JESUS ORTIZ	DOCUMENTACIÓN DEL CÓDIGO Y COMENTARIOS INTERNOS PARA ENTREGA	
FABIAN LONDOÑO	AJUSTES VISUALES Y PREPARACIÓN PARA LA PRESENTACIÓN FINAL	