Nombro Fo	tudianta. Cant	tiaga Martin	Zubioto Ortiz			
Nombre Es	tudiante: Sani	liago iviartin	Zubieta Ortiz			
Fecha	Hora Comienzo	Hora Finalizació	Tiempo Interrupción	Tiempo Neto	Actividad	Comentarios
9 Mayo	17:00	19:00		2h	Practica	Se hizo la interfaz grafica
10 Mayo	20:00	1:00		5h	Practica	Se hizo la funcionalidad del Juego
11 Mayo	8:00	10:00		2h	Practica	Se corrigio bug con limite vertical y creacion de bola
17 Mayo	9:00 PM	11:00 PM		2h	Practica	Se volvio a realizar el metodo destructor
20 Mayo	5:30 PM	6:30 PM		1h	Practica	JComponent, animacion.
21 Mayo	8:30 PM	9:30 PM		1h	Practica	Musica en la aplicacion, busqueda de MIDIs

Resumen Semana	al		
Semana 9 al 13 de	e Mayo		
Semana 5 ar 15 a	- Wayo		
	Clases	Estudio Lenguaje	Codificar
Lunes 9	N/A	Dibujar cosas en Java(uso de Graphics y Color)	Hice el GUI (solamente los paneles y bolas estáticas)
Martes 10	Fundamentos	N/A	Hice el resto del juego (Aun hay 2 cositas muy especificas por mejo
Miércoles 11	Fundamentos	N/A	Separe el mundo del panelTablero a una clase operadores, donde
Jueves 12	Fundamentos	Ejercicios algoritmos C++	Planeado: Arreglar la combinación de bolas especifica que no se de
Viernes 13	N/A	Ejercicios Algorítmicos C++	Planeado: N/A
Total Semana 1	En la primera semana se completo el "alpha" del juego (Es bastante estable y jugable), con dos correcciones de bugs se podría decir que se tendría en estado Beta, faltando mas investigación en como implementar la música/animación para considerarse final. (Los otros dos extracreditos, de bolas restantes y puntaje ya han sido implementados.)		
Semana 16 al 21	de Mayo		
Lunes 16	N/A	N/A	
Martes 17	N/A	Reestructuracion del Destructor.	La manera de destruir era algo forzada, se hizo un metodo Recursi
Miercoles 18	N/A	N/A	N/A
Jueves 19	N/A	N/A	N/A
Viernes 20	N/A	Animar caida de las bolas (JComponent)	Use JComponent en ves de JPanel para poder hacer paintImmedia
Sabado 21	N/A	Implementar musica en Aplicaciones/Applets	Consulte acerca del uso de AudioClip y sus metodos (usando URLs
Domingo 22	N/A En la segunda semana se completo la	N/A	Implemente efectos de sonido, explosion, warning, game over
	fase final del juego, con extracreditos incluidos (Animacion, Sonido, Puntaje, Numero de bolas restantes en el tablero) Ademas se perfecciono la parte visual de la interface, se realizaron las pruebas necesarias, y en la parte del codigo ya hecho se rehizo el codigo eliminador cambiandolo de una busqueda forzada a una busqueda recursiva y asi ahorrandose 2/3 de longitud del codigo.primera semana se completo el "alpha" del juego (Es bastante estable y jugable), con dos correcciones de bugs se podría decir que se tendría en estado Beta, faltando mas investigación en como implementar la música/animación para considerarse final. (Los otros dos extracreditos, de bolas restantes y puntaje ya han sido implementados.)		

Fecha	Nro. Defecto	Fase en que se Introdujo	Fase en que se Eliminó	Tiempo de corrección	Descripción
Mayo 10		Desarrollo	Debug	2 horas	2 Casos donde no se destruyen bien las bolas / Se reconfiguro el proceso de destruccion a un metodo recursivo.
Mayo 10		Desarrollo	Desarrollo	30 minutos	Limitador vertical arrojaba excepción
Mayo 10	3	Desarrollo	Desarrollo	20 minutos	Al principio el numero de bolas era variante, se arreglo para que fuera siempre 108 pero con distribución aleatoria
Mayo 10	4	Desarrollo	Desarrollo	5 minutos	Al crear una bola nueva al destruir no se aumentaba el numero total de bolas