

PROYECTO SNAKE Y SPACE INVADERS

Documento bajo licencia [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Gonzalo Ruiz Morales, José Manuel Ardilla Alba, José Gómez Morata, Felipe Ruiz Gambero, Ángel Doña García, José Nicolás Chamero Bravo.



ELEMENTOS DE LAS BASES DE DATOS

Semana del 7 al 13 de noviembre:.....	3
08/11/2022:	3
09/11/2022:	3
10/11/2022:	4
14/11/2022:	5

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Subida a Github de los directorios creados en Libgdx	3
Ilustración 2. Actualizando README.md.....	3
Ilustración 3. Previsualización de la primera versión del diagrama de clases	4
Ilustración 4. Diagrama de clases terminado	5

Semana del 7 al 13 de noviembre:

08/11/2022:

Realización de una reunión entre todos los integrantes del grupo, creamos la estructura de directorios con “Libgdx” cual se subió a Github.

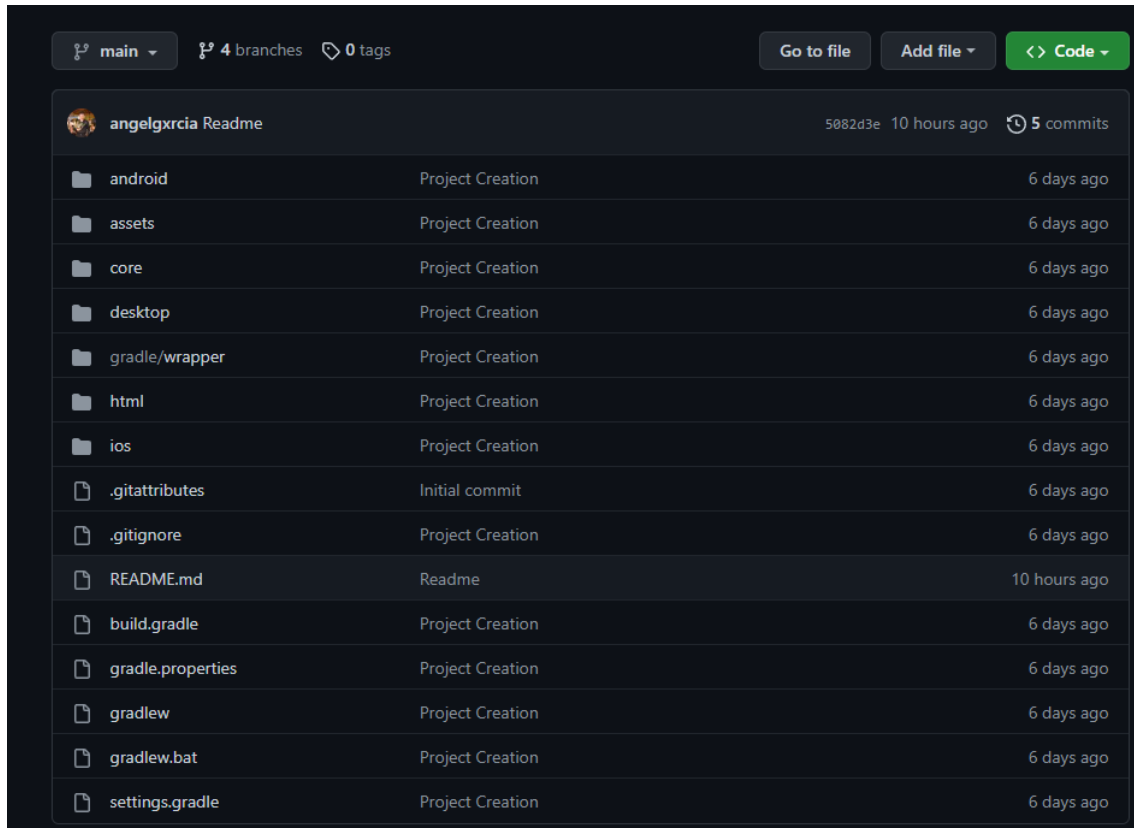


Ilustración 1. Subida a Github de los directorios creados en Libgdx

09/11/2022:

Actualización del fichero “README.md” y convocatoria de otra pequeña reunión...

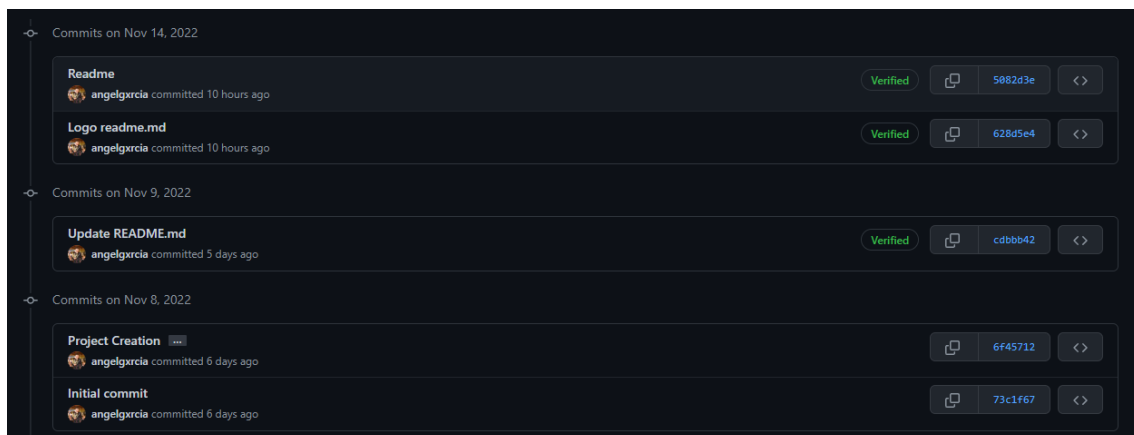


Ilustración 2. Actualizando README.md

**10/11/2022:**

Reunión diaria de como costumbre, elaboración inicial y discusión del diagrama de clases para organizar la estructura de nuestro proyecto visualmente.

Nave aliada
Posición (x, y)
Lado
Velocidad
Vida
Imagen
Pintarse / render
Moverse
Destruirse
Disparar
Posicionarse (set x, y)

Nave enemiga
Posición (x, y)
Lado
Velocidad
Vida
Imagen
Pintarse / render
Moverse
Destruirse
Disparar
Posicionarse (set x, y)

Disparo amigo
Color
Tamaño
Posición
Número de proyectiles
Disparar
Recargar
Colisionar

Disparo enemigo
Color
Tamaño
Posición
Número de proyectiles
Disparar
Recargar
Colisionar

Ilustración 3. Previsualización de la primera versión del diagrama de clases

14/11/2022:

Hemos tenido una reunión en la que hemos puesto en común ciertas directrices para entregar el diario del grupo cada semana. Por último, se ha acabado de modelar el diagrama de clases, adjuntamos imagen:

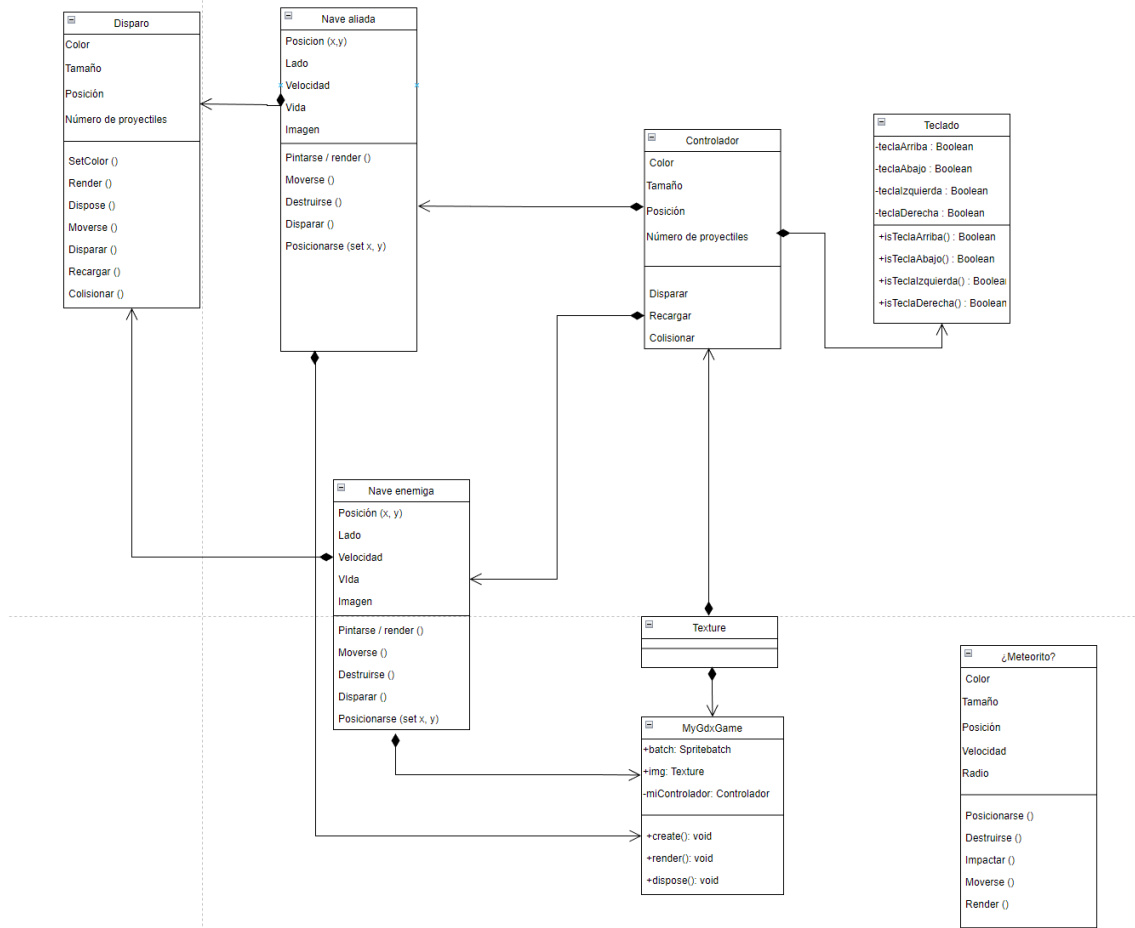


Ilustración 4. Diagrama de clases terminado