**FECHA:** 02/12/2019

**OBJETIVO:** SOAP in Unity

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 14:15 | UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Dilan Vargas | Programador |

**ORDEN DEL DÍA:**

1. Crear una interfaz cliente-SOAP.

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| Buscando tutoriales en YouTube, se pudo comprender de mejor manera acerca de SOAP y así realizar intentos para su ejecución con Unity, tales intentos no fueron exitosos |

**FECHA:** 03/12/2019

**OBJETIVO:** SOAP in Unity

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 14:15 | UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Dilan Vargas | Programador |

**ORDEN DEL DÍA:**

1. Crear una interfaz cliente-SOAP.

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| Siguiendo la investigación viendo tutoriales en YouTube, se logró comprender de mejor forma el funcionamiento de Soap con Unity, nuevamente no se lograron los resultados deseados. |

**FECHA:** 04/12/2019

**OBJETIVO:** RESTful APIin Unity

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 18:00 | UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Dilan Vargas | Programador |

**ORDEN DEL DÍA:**

1. Crear una interfaz que pueda comunicarse con el cliente.

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| Investigando en tutoriales de Youtube pude realizar un proyecto donde el usuario ingrese su nombre y le aparezca un numero aleatorio en un cuadro de texto y con el botón de “submit” pueda registra su nombre y puntaje en FireBase. |

**FECHA:** 05/12/2019

**OBJETIVO:** RESTful APIin Unity

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 18:00 | UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Dilan Vargas | Programador |

**ORDEN DEL DÍA:**

1. Crear una interfaz que pueda comunicarse con el cliente.

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| 1. Unity: viendo un tutorial en Youtube pude realizar un proyecto donde el usuario ingrese su nombre y le aparezca un numero aleatorio en un cuadro de texto y con el botón de “submit” pueda registra su nombre y puntaje en FireBase que sería la función PUT. Aumentando la función GET. |

**FECHA:** 06/12/2019

**OBJETIVO:** Unir escenas y teclado VR

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 15:00 | 21:00 | Casa Betina |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Dilan Vargas | Programador |

**ORDEN DEL DÍA:**

1. Unir escena de login y supermercado.
2. Implementar teclado VR.

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| 1. Unity: viendo un tutorial en Youtube pude unir las dos escenas, pero aun no logre implementar el teclado en realidad virtual. |

**FECHA:** 07/12/2019

**OBJETIVO:** Darle funcionalidad al puntero

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 7:45 | 12:00 | UPB y casa Betina |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Dilan Vargas | Programador |

**ORDEN DEL DÍA:**

1. Iniciar con la interacción de productos y cliente

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| Inicialmente se crearon los scripts para contener los atributos del producto y la lista de productos disponibles. |

**FECHA:** 09/12/2019

**OBJETIVO:** Darle funcionalidad al puntero

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 16:30 | UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Dilan Vargas | Programador |

**ORDEN DEL DÍA:**

Modificar el código de interacción

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| Una vez que se arreglaron los errores se procedió a implementar el movimiento y colisiones con los objetos. |

**FECHA:** 10/12/2019

**OBJETIVO:** Darle funcionalidad al puntero

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 19:00 | UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Dilan Vargas | Programador |

**ORDEN DEL DÍA: Manejar el stock de forma correcta**

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| En esta última etapa se implementó la lógica del manejo de stock y la actualización del mismo en tiempo real |