Fun Skills™	Sahid	María José Zamora Vargas		Esteban Alvarado Vargas		Jessica	Erick		
Fecha	Tareas Realizadas	Horas Tareas Realizadas	Horas	Extendin Atvaració y argas Tareas Realizadas	Horas	Tareas Realizadas	Horas Tareas Realizadas	Horas	
10/10/2019						Comenzamos a investigar sobre distintas librerías de python. Nos reunimos para empezar a trabajar en el analizador léxico.	Se inició la investigación con Jess para librerías de analizadores lóxicos y sintácticos en Python. Después de descartar y escoger la mejor opción, se empezó el desarrollo del lóxico con PLY (Python Lex-	2	
11/10/2019						Nos reunimos para continuar con el analizador léxico. Se agregaron tokens, token classes, expresiones regulares para	Para el analizador léxico, se agregaron tokens de palabras reservadas y símbolos utilizados en el lenguaje a desarrollar y expresiones regulares necessiris.	3	
						agregaron tokens, token classes, expresiones regulares para palabras reservadas y se arreglaron errores encontrados en la implementación de lo anterior.	necesarias  Agregación de pocos token faltantes en el léxico.  Creación de un módulo test para el análisis léxico		
12/10/2019						No realice ninguna tarea relacionada al proyecto  No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	Implementado IDE básico en TKinter para entrada de código fuente.	2	
13/10/2019	Se realizo una reunion con los demas integrantes del grupo para inciar con la	Se realizo una reunion con los demas integrantes del grupo para inclar con la parte de planificacion, ademas de eso se asigno areas de		Se realizo una reunion con los demas integrantes del grupo para inciar con la		No realice rinigana tarea reactoriada ai proyecto	Este ahora está desactualizado y reemplazado por		
14/10/2019	parte de planificacion, ademas de eso se asigno areas de investigacion para todas las necesidades del proyecto y todas las periodies soluciones	investigacion para todas las necesidades del proyecto y todas las porisbles	3	parte de planificacion, ademas de eso se asigno areas de investigacion para todas las necesidades del proyecto y todas las porisbles soluciones		3 No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
15/10/2019	Realice parte de la investigacion designada en el dia previo	3 soluciones  Investigación sobre processing, videos y lectura de 2 referencias.	2	Se investigó sobre el funcionamiento de Processing, junto con su instalación y realización de ejemplos de prueba para familiarce con el lenguaje.		3 Se modularizó el lexer. Se separaron las reglas, tokens y lexer en carpetas dentro de un mismo directorio.	No realice ninguna tarea refacionada al proyecto	0	
16/10/2019	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	Revisión de proyectos de referencia, sketches disponibles. Creacion de balloon para Raqueta y Objetivo. Lectura de la especificación tecnica.	3	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		Se arreglaron errores de merge. Se agregaron headers a los archivos implementados.	Arregio de errores a la hora de hacer merge de commits con Jess	1	
	Continuacion con la investigacion para los requerimientos del proyecto entre los temas								
17/10/2019	python para armar el compilador. Ademas del kinect como parte del hardware	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	c	Se formalizan los estándares de documentación interna y se trabaja en el README del git, junto con los archivos de licencias, colaboración y se prepara el citigorore.		2 No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
	resoiver et protiema de la detección de movimientos. Ademas de eso se asignanaron tareas genrales a mi persona le fue asignado el tem del hardare en especifico			**************************************					
18/10/2019	la parte de dettecion de movimientos y su procesamiento Investigacion a mas profundidad de los temas: processing y kinect enfocado a processing. Como tambien el analisis de repositorios con proyectos similares	Creacion de telaraña y distribucion de vertices en un espacio determinado de la pantalla. Acomodo de	4	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		Nos reunimos. Se agregaron comentarios. Se arreglaron errores con los strings y mayúsculas.	Se creó la expresión regular para los strings y se estableció la capitalización para las palabras	1	
	para analizar codigo que pueda servir como una base los suficientemente estable	6 telaraña parametizable.					reservadas del lenguaje  Se inicio a hacer un código de prueba para el analisis sintáctico (Yacc). Luego de esto, se agregó la		
19/10/2019	Se logra realizar muchos de los flujos de trabajo con el servidor y el cliente	Asignación de palabras a cada vertice de la telaraña, así como puntaje. Manejo de gravedad en Raqueta y	3	Se programa una primer versión del juego de las banderas, solamente dibuja las banderas dado un array de colores (nombre). Se evalúan varias maneras de realizar el juego, al final se opta por utilizar POO y modular todo para hacer el código manejable y mantemble.		Se comerzó a trabajar con el analizador sintáctico. Se implementó la gramática para expresiones simples, contenido 3 de funciones y la estructura simple del proyecto. Se arregió ambigüedad en las reglás, y se agregó eg	gramática para expresiones matemáticas. Se agregó la gramática para la estructura básica del	7	
	como un serializacion de la mayoria de eventos ejemplo la creacion de enemigos y frutas mediante el servidor	visualización de la raqueta en pantalla.		código manejable y mantenible.			reservadas y todos los statements posibles. Por último, se agregó gramática para statements vacíos y se arregló ambiguedad.		
20/10/2019	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	Se trabaja en ciertos bugs como problemas o relacionados con el fondo y la actualización del fondo Cambio de posición en el balloon por tiempo.		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		Se agregó la gramática para los loops (for, dow, forAssignWord)	2 Gramática para los loops.	2	
21/10/2019	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto  Inico de desarrollo de libreria que servira para el procesamiento de los datos	Collisiones balloon-mouse/ telaraña-usuario.	2	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto  Se comienza a trabajar en mejoras para el IDE creado por Erick en TKinter. Luego de investigar, se dió con un ejemplo de resaltador de Sintásis en pyQt.		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
22/10/2019	and to decarroin de interna que servira para el procesamiento de los datos del kinect y ademas de eso ya se realizo comunicación exitosa entre el kinect y la computadora	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	C	Luego de Investigar, se dió con un ejemplo de resaltador de Sintásis en pyQt. Luego se realizan pruebas búscando material suficiente para enrumbar la idea del editor de código.		3 No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
23/10/2019	Se crea metodos para recorrer la pantalla y saber cual el valor de profundidad	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		Se implementa una ventana principal del IDE en pyQt, permite escribir texto plano. Luego lo complementé con otro ejemplo que utilizaba una biblioteca llamada Qscintilla que se especializa en realizar analisis léxicos para identificar		2 No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
	entre el kinect y la persona Se prueba otra alternativa al kinect mediante el uso de algirmos de computer vison	Creación de la clase Player en los juegos para mejor		mantata sportiuma que se especializa en realizar antains reticos para roentiricar palabras clave. El ejempio detectaba sintativa del lenguaje. Se Se agregan a los tokens del Lexer del IDE los tokens del lenguaje. Se personaliza el IDE con colores oscuros y tratando de simular el editor de Processing. Se					
24/10/2019	vison para hacer tracking de manos mediante el uso de guantes de diferentes colores	manejo de movimientos, colisiones. 4	1	el IDÉ con colores oscuros y tratando de simular el editor de Processing. Se agregan botones (sin funcionalidad)  Se agregan imágenes para los botones del IDE y también se coloca un textbox agra, seporta reporte lusor.		2 No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
25/10/2019	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto     Implementación de puntaje como atributo de clase e incorporacion con Balloon. Se trabaja en ciertos bugs	(	para reportar entorea naego.		2 No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
26/10/2019	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	como problemas relacionados con el fondo y la el actualización del fondo	3	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
27/10/2019	Se detiene el desarrollo de la alternativa del kinect y se regresa al método que se desarrolló inicialmente. También hubo desarrollo de los métodos	Se trabaja en ciertos bugs como problemas relacionados con el fondo y la actualizacion del fondo, movimiento del icono del jugador.	3	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
28/10/2019	Possible and Market Parkets	Reunión con Esteban, Sahid para ver requerimientos Kinect de los juegos.	3	Reunión con Esteban, Sahid para ver requerimientos Kinect de los juegos. Se agregan las funcionalidades del IDE: Correr, Abrir archivo, Salvar archivo y Crear nuevo archivo.		Se agregó precedencia, el diccionario para variables(tabla de 5 simbolos), comentarios obligatorios al inicio del documento. Se arregió un error el la regia de asignaciones de variables. Se agregó un límite de caracteres para las variables.	Se creó un diccionario, cuya funcionalidad es ser una tabla de símbolos, con variables y valor. Se arregió 3 bugs con algunas reglas sintácticas. Se estableció el limite de caracteres en los	2	
	Reunión con María y Esteban para analizar el funcionamiento y métodos requeridos para cada juego del proyecto Finalización del método para verificar posición de la persona en base a la	3					Se estableció el limite de caracteres en los identificadores de variables.  Tabla de símbolos ahora guarda el tipo de variable		
29/10/2019	Finalización del método para verificar posición de la persona en base a la información que brinda el sensor y se establecen límites necesarios para un mejor funcionamiento del sensor como por ejemplo cual es la distancia mínima a la que tiene que estar o la máxima a la que tiene que estar	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	C	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		Se implementó en la tabla de simbolos que se guardara el tipo de la variable.		1	
20101000		Mostrar palabras encontradas por el jugador a lo largo de la telaraña. Movimiento unificado de raqueta-globo.		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		Se arregió la gramática para las funciones reservadas. Se crearon e implementaron nodos y se comenzó a armar el árbol.	Se arregló la regla sintáctica para funciones reservadas. Se creó TreeNode, nodos para la implementación de un árbol n-ario.		
30/10/2019	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	de la telaraña. Movimiento unificado de raqueta-globo.	2	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		crearon e implementaron nodos y se comenzó a armar el árbol.	Con esta clase, se empezó a crear el AST, salida del anállisis sintáctico.     Se crearon reglas para los argumentos de las funciones reservadas y múltiples arreglos de bugs	4	
31/10/2019	THE PROPERTY OF THE PROPERTY O	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		Se agregaron nodos para loops, funciones reservadas y	Se crearon nodos del árbol para loops, funciones reservadas y argumentosm con múltiples arreglos 2 de bugs.	2	
31/10/2019	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	,	NO realize rinigaria tarea relacionada ai proyecto		argumentos.	Se eliminó la inserción de hijos NoneType al AST.	3	
01/11/2019	Se realiza una base para la pantalla de inicio en la que futura mente pueda ser utilizada, con al kinect y ydemic de ero con aminable para el usuario.	Reunión de equipo. Adelantos en documentación de atributos y externa.	4	Se realizó una animación para el lanzamiento (Launch) del IDE.		Se agregó y posteriormente arregió un método para la 4 verificación de la validez de las variables en la tabla de simbolos. También se impleentó excepción para variables indefinidades	Se agregó y posteriormente arregió un método para la verificación de la vali dez de las variables en la tabla de simbolos. También se implementó excepción para variables indefinidas.	3	
02/11/2019	utilizado con el kinect y además de eso sea amigable para el usuario Finalización en detección de differentes áreas del cuerpo a base de cambios de profundidad y análisis de altura mediante el uso de esta metodología se logra una diferenciación en movimientos hechos por la mano derecha o izquierda y también entre el pie derecho e trupierdo	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		Diseñé los formatos estándar del archivo de configuraciones JSON. Se confecciona un documento que contiene lo solicitado por la especificación		Se implementaron arays (inicialización y declaración). Se      "podó" el árbol. Se inició con la generación de código.	Se finaliza la inicialización y declaración de arrays.  Se cambia la estructura del AST para iniciar con la generación de código.	5	
03/11/2019		Marcar vertices en la telaraña ya visitados.	2	técnica.  Se implementaron los serializadores de JSON en Python, que permiten al compilador manipular los datos del config. json. (Avance de Object y Balloon)		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	Se empieza a iterar en el AST  No realice ninguna tarea refacionada al proyecto	0	
04/11/2019	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto  No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	Manejo de margenes para los balloons de Raqueta, Objetivo. Recolocación de balloon.	2	compilador manipular los datos del config.json. (Avance de Object y Balloon) Se mejoró la implementación del código de serialización (abrir archivo y guardar cambios). Además se agregaron funcionalidades para los juegos restantes.		2 No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
05/11/2019	Se finaliza la pantalla de inicio la cual servirá como menú para los demás juegos y se agrega animaciones amigables para los niños Pruebas para la verificación de total funcionalidad de los métodos	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto  Pruebas con sketch de raqueta más dinamico.		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto  No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto     No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto     No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
06/11/2019	desarrollados previamente	Pruebas con sketch de raqueta más dinamico.  Pruebas con sketch de raqueta más dinamico.		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto.  Se programaron los deserializadores de Json para cada juego en Processing.  Generando las clases e interfaces necesarias para brindar una especialización de datos para cada juego. (Solo lectura)		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto     No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ringuna tarea relacionada al proyecto     No realice ringuna tarea relacionada al proyecto	0	
08/11/2019	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto				2 Se corrigió la sintáxis de las funciones reservadas.	Se arregió la regla sintáctica para funciones reservadas	7	
	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	Se realizó un reunión con Esteban nara comenzar la		se miemin general papareza de los arcividos de processing, ani restantados, de lilega a la conclusión de que la mejor solución es tener todos los archivos ", pde de los juegos estuvieran al mismo nivel y de allí se accediera a ellos. En la mañana se migró el código del juego Flaga a clases y se probó en la sulte de Juegos. Se ralizó un reunión con María para comenzar la migración del de Juegos. Se ralizó un reunión con María para comenzar la migración del					
09/11/2019	Se finaliza la librería para el procesamiento de la información brindada por el	Se realizó un reunión con Esteban para comenzar la migración del código de los juegos a clases para un manejo óptimo del flujo de la aplicación.	3	código de los juegos a clases para un manejo óptimo del flujo de la aplicación. Además se implementan al juego el temporizador, conteo de puntos e intentos. También se unen el IDE con la generación de código, y el json modificado para el	4	Se arregió un error en la tabla de simbolos. Se implementó un 9 mejor manejo de errores con "modo pánico". Se agregó el error de tipos en la validación semántica.	3 Se generó el JSON resultante para el primer juego (Balloon)	2	
10/11/2019	kinect No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	Implementación de puntaje en los tres juegos     Conteo de toques exitosos e intentos de toque en la	- 1	juego Balloon. No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
11/11/2019	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto Se une la interfaz de inicio o menú principal con el uso del kinect sustituyendo el mouse por el uso del kinect tambien se trabaja en los métodos necesario	Reaccion al golpe del balloon en Raqueta, movimientos	2	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto (Enfermedad)  No realice ninguna tarea relacionada al proyecto (Enfermedad)		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto     No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto     No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	0	
13/11/2019	para la comunicación del menú y los demas juegos	y cambio de gravedad para flote.  No realice ninguna tarea relacionada al proyecto		Se realizan modificaciones de interfaz al juego Flags		Generación de código en progreso.	Se inicia la generación de código para el segundo	2	
14/11/2019	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto  No realice ninguna tarea relacionada al proyecto  Se termina los métodos de comunicación entre el menú principal y los demás	Implementación de pantallas inicio/final.	1	No realice ninguna tarea relacionada al proyecto (Examen Física General III)		No realice ninguna tarea relacionada al proyecto	juego (flags)  No realice ninguna tarea relacionada al proyecto  Se terminó la generación para los dos juegos	0	
15/11/2019	Se termina los métodos de comunicación entre el menú principal y los demás juegos, también se crea una pantalla de calibración para que antes de inicia juego el nillo en los limites funcionales del sensor. También se realiza proceso de unión entre los juegos y el kinect como con la pantalla de inicio probasiva los fujor cales del juego. Además de eso se realizar proebas necessarias en el los fujor cales del juego. Además de eso se realizar proebas necessarias en el	Se trabaja en ciertos bugs como problemas relacionados con el fondo y la actualizacion en el juego de Telaraña.	2	Se arreglaron algunas cosas del json a peticion de los desarrolladores de la generación de código. Se instalaron todos los requerimientos necesarios en los equipos de Erick, Jessica y Sahid. Se crea un archivo de requerimientos en numbro.		Se arreglaron algunos errores de sintáxis. Se integró el 3 intérprete con el IDE. Se agregaron casos de try-except para manejar errores.	Se terminó la generación para los dos juegos restantes. Se valida que la longitud de un string sea la correcta. Mucho trabajo en el manejo de errores sintácticos y léxicos, tratandos estos con try-catch. Se integró el trabajo de Jess y mi persona con el IDE desarrollado por Esteban.	8	
	los flujos reales del juego. Además de eso se realizan pruebas necesarias en el laboratorio ya que aquí es donde se probara el proyecto Se convierten a clases los tres juegos restantes: Spidey, Ballon y Object, junto	2		pywon.					
16/11/2019	accoración y a que aqui en contre se procesa e proyecte. Soldey, Ballon y Object, junto con algunas modificaciones de decidigo. Se diseñan fondos para cada juego. Se trabaja en la interfaz de cada juego se diseñan fondos para cada juego. Se trabaja en la interfaz de cada juego se diseñan fondos para cada juego. Se los juegos en mouse con el kinect. También se intentan instalar los drives del kinect en mic computadora pero no se logió corres. Se termina la kinect en mic computadora pero no se logió corres. Se termina la	Se trabaja en ciertos bugs como problemas relacionados con el fondo y la actualizacion del fondo, movimiento del locno del logador, movimiento del balloon. Documentación externa e interna.	4	Se comierten a clases los tres juegos restantes: Spidey, Ballon y Object, junto con algunas modificaciones de código. Se diseñan fondos para cada juego. Se trabaja en la interfaz de cada juego mejorandos considerablemente. Se unen los juegos en mouse con el kinect. También se intentan intalir los drives del kinect en mi compudadora pero no se logio correr. Se termina la documentario al comiento del considera de la comienza de la consideración del consideración pero no se logio correr. Se termina la documentario del consideración pero no se logio correr. Se termina la documentario del consideración pero no se logio correr. Se termina la documentario del consideración pero no se logio correr. Se termina del comientario del consideración del consideración con del consideración del consideración del consideración del consideración del consideración del consideración del consideración del consideración		Se validó el tamaño de los strings. Se agregó la regla de tener al 5 menos una variable en el código. Se terminó la generación de código.	Documentación para el compilador, tanto s documentación de código como documentación externa.	3	TOTAL
Total de horas trabaja	kinect en mi computadora pero no se logró correr. Se termina la documentación. das	4	-	en mi computadora pero no se logró correr. Se termina la documentación.		50	52		282
por persona		us.	56			ne .	24	53	202
Epic		I V S D L M X J						NOV J V	S D L
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11									
Reun	ión de planeamiento #1								
Inves	tigación Previa								
Estud	lio de Propuestas								
Meun	ión de Planeamiento #2	_							
Sprin	t #1								
Sprin	#2								
■ Release	ise ALPHA								
Sprin	#3								
☑ Release	se BETA								
Sprin	t #4								
Release     Release									
Testir	g								
Solucion	ión de Errores								
€ Entre									
■ Entre	ga								