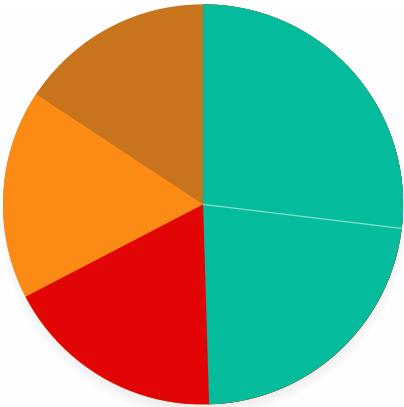
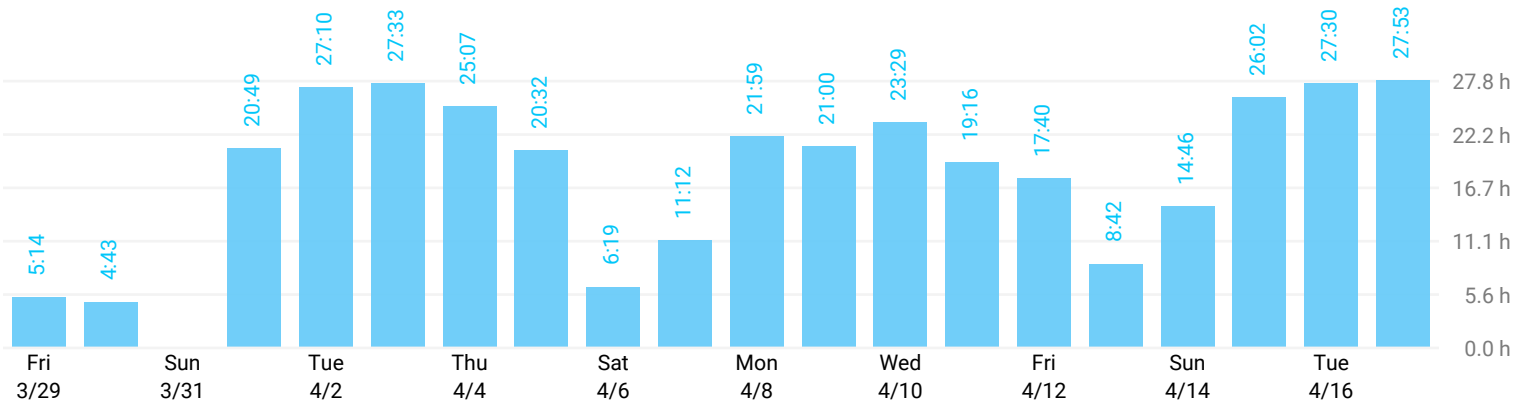


Summary Report



March 29, 2019 – April 17, 2019

TOTAL HOURS: 356:59:12

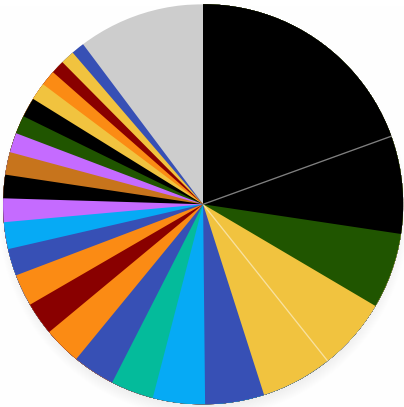


USER

- DA Davidramonsevilla
- MC Mia Castello K94
- JO Josevicenteantoncoy
- MA Mariamsm94
- DI Dirdiver353

DURATION

- 96:01:00
- 81:02:45
- 63:27:05
- 60:25:00
- 56:03:22



TIME ENTRY

- [v2]Tarea secundaria para arreglos y mejoras
- [rv] creacion de nivel
- [General] creaci3n de men3s
- [TAG] Creaci3n de Billboards
- [RV] Modelando Boss Rey Pollo
- [TAG] Shader Cartoon
- [RV] Creaci3n del nivel
- [v2] dise1o y creacion de nivel
- Creaci3n del nuevo Arma Flauta
- [General] creando sistema de gesti3n de animaciones
- [TAG] Separar carga de mallas de la carga de texturas
- [General] Scrum
- [pd] credits
- [PM] Manual del juego
- [TAG] Arreglos de shaders con ultima version de Manjaro
- Asignar Billboards para las armas

DURATION

- 69:37:45
- 28:02:49
- 21:54:32
- 20:44:00
- 20:37:00
- 17:04:00
- 14:57:00
- 12:20:49
- 12:15:00
- 10:59:00
- 9:13:00
- 9:10:00
- 8:07:43
- 7:31:00
- 6:55:00
- 6:49:00

● [General] creación de menús (arreglos muchos errores)	6:24:02
● [General] mejoras inputs	5:35:01
● [pd] escena final del juego	5:31:00
● [General] guardado y cargado partida	5:18:35
● [TAG] Mejoras en la Camara	5:14:00
● [General] búsqueda de errores	4:15:15
● [RV] Captura de movimiento	4:03:00
● [rv]captura de movimiento	4:00:00
● [rv] captura de movimiento	3:40:40
● Other time entries	36:40:01

USER - TIME ENTRY


DURATION


DA Davidramonsevilla	96:01:00
[General] Reunión SCRUM	2:59:00
[RV] Captura de movimiento	4:03:00
[TAG] Arreglos de borrado de memoria en motor	1:25:00
[TAG] Arreglos de shaders con ultima version de Manjaro	6:55:00
[TAG] Creación de Billboards	20:44:00
[TAG] Mejoras en la Camara	5:14:00
[TAG] Objetos transparentes	1:23:00
[TAG] Separar carga de mallas de la carga de texturas	9:13:00
[TAG] Shader Cartoon	17:04:00
[TAG] Shader para objetos sin luz	2:57:00
[TAG] Shadow Mapping	2:49:00

USER - TIME ENTRY

DURATION

[TDS] Creación de sonidos y musica	2:11:00
Asignar Billboards para las armas	6:49:00
Creación del nuevo Arma Flauta	12:15:00

 Dirtdiver353	56:03:22
[general]sesión scrum	2:01:01
[pd] credits	8:07:43
[pd] escena final del juego	5:31:00
[rv] creacion de nivel	28:02:49
[v2] diseño y creacion de nivel	12:20:49

 Josevicenteantoncoy	63:27:05
[General] búsqueda de errores	4:15:15
[General] creación de menús	21:54:32
[General] creación de menús (arreglos muchos errores)	6:24:02
[General] creando sistema de gestión de animaciones	10:59:00
[General] guardado y cargado partida	5:18:35
[General] mejoras inputs	5:35:01
[General] Scrum	3:30:00

USER - TIME ENTRY

DURATION

[rv] captura de movimiento	3:40:40
[Tag] Informe trabajo realizado tag	1:50:00

<div>MA</div> <div>Mariamsm94</div>	60:25:00
[General] Scrum	2:00:00
[PM] Manual del juego	7:31:00
[RV] Arreglar modelado Guardián muerte	3:26:00
[RV] Captura de movimientos de los personajes	2:40:00
[RV] Creación del nivel	14:57:00
[RV] Modelando Boss Rey Pollo	20:37:00
[RV] Modelando entorno juego	3:30:00
[RV] Modificar entorno escenario	1:33:00
[RV] UV Mapping Boss Rey Pollo	1:51:00
[RV] UV Mapping entorno escenario	2:20:00

<div>MC</div> <div>Mia Castello K94</div>	81:02:45
[General] Scrum	3:40:00
[PM]Comparar la planificación prevista y real en Iteracion 13	3:00:00
[rv]captura de movimiento	4:00:00

USER - TIME ENTRY

DURATION

[v2]Implementacion de un sistema multicamaras	0:45:00
[v2]Tarea secundaria para arreglos y mejoras	69:37:45
Without description	0:00:00