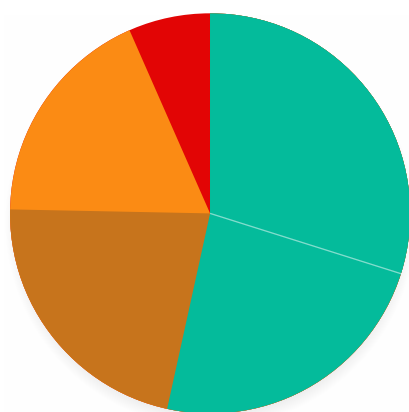
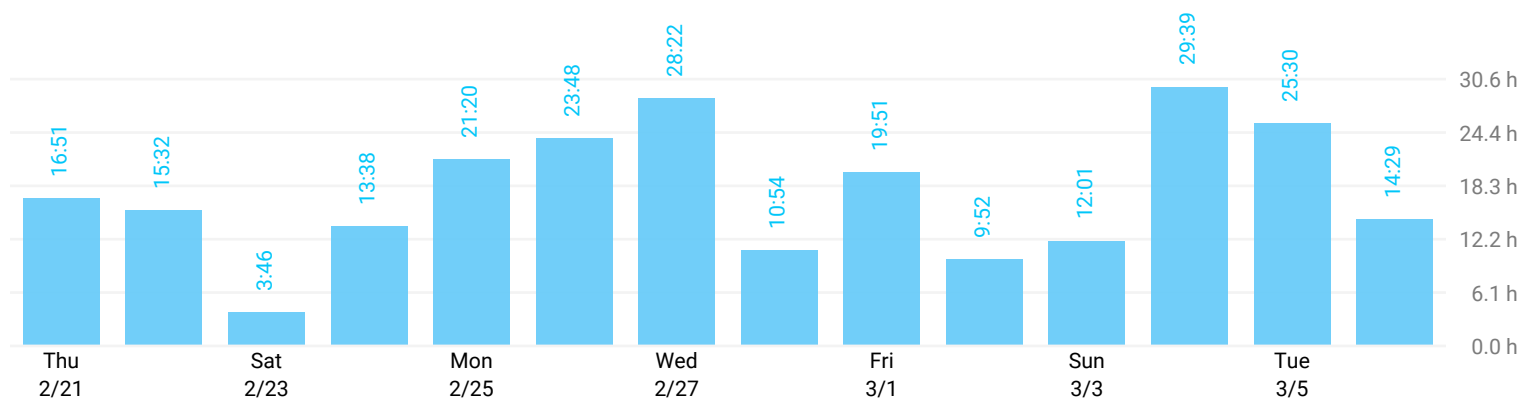


# Summary Report



February 21, 2019 – March 06, 2019

TOTAL HOURS: 245:38:53

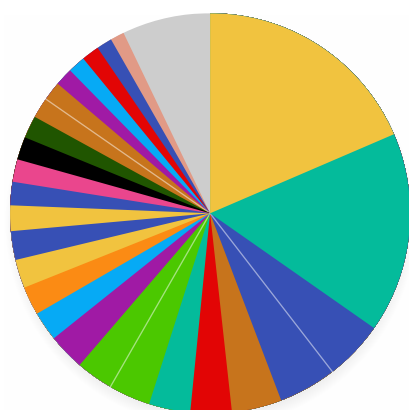


## USER

- MC Mia Castello K94
- DA Davidramonsevilla
- DI Dirtdiver353
- MA Mariamsm94
- JO Josevicenteantoncoy

## DURATION

73:25:37  
58:02:54  
53:24:29  
44:33:00  
16:12:53



## TIME ENTRY

- [general] Mejoras estructura del codigo
- [v2] diseño y creacion de nivel
- [TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico
- [TAG] Datos de mallas, texturas, materiales
- [RV] Modelar Bailarina
- Arbol SteeringBehaviours
- [TAG] Estructura basica de la animacion
- [pm] project iteracion 11
- [RV] Modelar Cofre Araña
- [TAG] Datos y funciones luz puntual
- [TAG] Dibujado de mallas
- [TAG] Estructura basica de la malla
- [TAG] Datos y funciones luz dirigida
- [RV] Modelar Guardián Unicornio
- [TAG] Shader básico (Sombreado de Phong, reflexión de Phong) con materiales y texturas
- Arreglando Debug Visual Code

## DURATION

45:40:54  
39:33:31  
11:57:53  
11:27:00  
9:52:00  
8:16:38  
8:16:01  
8:00:14  
7:33:00  
7:11:00  
5:51:53  
5:49:00  
5:41:00  
5:24:00  
5:17:00  
4:41:00

● [TAG] Datos y funciones luz especular	4:34:00
● [RV] Modelar Boss Unicornio	4:26:00
● [RV] Rigging pollo	4:15:00
● Clase de TAG	4:00:00
● [TAG] Animaciones	3:56:00
● Clase de V2	3:35:00
● [v2] sistema multicamara	3:30:00
● [v2] Sistema de Waypoints para pathfinding continuo	3:27:38
● [v2] Sistema de control de movimiento con Steering Behaviours	3:14:27
● [RV] Normales y UV Mapping de Cofre Araña	2:30:00
● Other time entries	17:38:44



# USER - TIME ENTRY

# DURATION

DA Davidramonsevilla	58:02:54
[TAG] Animaciones	3:56:00
[TAG] Datos de mallas, texturas, materiales	11:27:00
[TAG] Datos y funciones luz dirigida	5:41:00
[TAG] Datos y funciones luz especular	4:34:00
[TAG] Datos y funciones luz puntual	7:11:00
[TAG] Dibujado de mallas	5:51:53
[TAG] Estructura basica de la animacion	8:16:01
[TAG] Estructura basica de la malla	5:49:00
[TAG] Shader básico (Sombreado de Phong, reflexión de Phong) con materiales y texturas	5:17:00
DI Dirdiver353	53:24:29

# USER - TIME ENTRY


# DURATION

[pd]making of	2:20:44
[pm] project iteracion 11	8:00:14
[v2] diseño y creacion de nivel	39:33:31
[v2] sistema multicamara	3:30:00
 Josevicenteantoncoy	16:12:53
[RV] Rigging pollo	4:15:00
[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	11:57:53
 Mariamsm94	44:33:00
[PM] Informe Iteración 11	1:02:00
[PM] Preparación presentación HITO 3	1:16:00
[RV] Arreglar Normales y UV Mapping de Guardián Normal	1:15:00
[RV] Modelado bailarina	0:45:00
[RV] Modelar Bailarina	9:52:00
[RV] Modelar Boss Unicornio	4:26:00
[RV] Modelar Cofre Araña	7:33:00
[RV] Modelar Guardián Unicornio	5:24:00
[RV] Modificar modelado de Murciélago	1:20:00

# USER - TIME ENTRY

# DURATION

[RV] Normales y UV Mapping de bailarina	1:18:00
[RV] Normales y UV Mapping de Cofre Araña	2:30:00
[RV] Normales y UV Mapping de Guardián Muerte	1:02:00
[RV] Normales y UV Mapping de Guardián Unicornio	2:00:00
[RV] Prueba texturizado Guardián Muerte	1:20:00
[RV] Rehacer normales y UV Mapping de Murciélago	1:10:00
[V2] Diseño y creación de nivel	2:20:00

<div>  Mia Castello K94 </div>	73:25:37
[general] Mejoras estructura del codigo	45:40:54
[v2] Sistema de control de movimiento con Steering Behaviours	3:14:27
[v2] Sistema de Waypoints para pathfinding continuo	3:27:38
Arbol SteeringBehaviours	8:16:38
Arreglando Debug Visual Code	4:41:00
Clase de RV	0:30:00
Clase de TAG	4:00:00
Clase de V2	3:35:00