

Detailed report



2019-02-07 - 2019-02-20

Total 260 h 23 min

Date	Description	Duration	User
02-07	[general] Mejoras estructura del codigo	3:00:00	Mia Castello K94
	ABP	11:30-14:30	
02-07	Aprendizaje: OpenGL	2:43:08	Josevicenteantoncoy
	ABP	12:18-15:02	
02-07	Agregando mas sonidos al juego	1:52:00	Davidramonsevilla
	ABP	13:11-15:03	
02-07	[general] Mejoras estructura del codigo	2:51:00	Mia Castello K94
	ABP	16:00-18:51	
02-07	Aprendizaje: OpenGL	2:51:38	Josevicenteantoncoy
	ABP	18:52-21:44	
02-07	[general] Mejoras estructura del codigo	3:00:00	Mia Castello K94
	ABP	20:30-23:30	
02-07	[pm] project y pm hito3	2:39:03	Dirtdiver353
	ABP	21:00-23:39	
02-07	Aprendizaje: OpenGL	0:34:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	22:05-22:39	
02-08	Aprendizaje: OpenGL	1:52:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	12:02-13:54	
02-08	Estructura basica de la transformaci3n	2:28:00	Davidramonsevilla
	ABP	12:25-14:53	
02-08	Agregando mas sonidos al juego	1:43:00	Davidramonsevilla
	ABP	15:12-16:55	
02-08	[general] Mejoras estructura del codigo	3:00:00	Mia Castello K94
	ABP	15:30-18:30	
02-08	[pm] project iteracion 10	2:00:03	Dirtdiver353
	ABP	19:42-21:42	
02-08	Aprendizaje: OpenGL	1:04:13	Josevicenteantoncoy
	ABP	21:49-22:53	
02-09	[general] Mejoras estructura del codigo	1:25:00	Mia Castello K94
	ABP	12:16-13:41	
02-09	[rv] modelar escenario	2:29:02	Dirtdiver353
	ABP	19:15-21:44	
02-09	[general] Mejoras estructura del codigo	1:31:27	Mia Castello K94
	ABP	19:49-21:20	
02-09	[general] Mejoras estructura del codigo	4:30:00	Mia Castello K94
	ABP	21:30-02:00	

02-10	[general] Mejoras estructura del codigo	1:56:45	Mia Castello K94
	ABP	06:58-08:54	
02-10	Aprendizaje: OpenGL	2:22:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	12:30-14:52	
02-10	[rv] modelar escenario	2:30:02	Dirtdiver353
	ABP	12:30-15:01	
02-10	[general] Mejoras estructura del codigo	1:48:00	Mia Castello K94
	ABP	12:59-14:47	
02-10	[general] Mejoras estructura del codigo	2:59:00	Mia Castello K94
	ABP	15:24-18:23	
02-10	[RV] Haciendo mapeado y las normales del enemigo Pollo	2:30:00	Mariamsm94
	ABP	17:30-20:00	
02-10	Aprendizaje: OpenGL	3:27:03	Josevicenteantoncoy
	ABP	18:55-22:22	
02-10	[RV] Haciendo mapeado y las normales del enemigo Pollo	1:30:00	Mariamsm94
	ABP	20:50-22:20	
02-10	Aprendizaje: OpenGL	3:01:02	Josevicenteantoncoy
	ABP	23:40-02:41	
02-11	Revisar documentación	0:30:00	Mia Castello K94
	ABP	11:30-12:00	
02-11	Crear Power-ups	0:49:00	Davidramonsevilla
	ABP	12:13-13:02	
02-11	Instalar ProjectLibre en Manjaro	0:10:00	Mia Castello K94
	ABP	12:35-12:45	
02-11	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	1:50:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	15:00-16:50	
02-11	[general] Mejoras estructura del codigo	2:00:00	Mia Castello K94
	ABP	15:00-17:00	
02-11	Crear Power-ups	1:09:00	Davidramonsevilla
	ABP	15:04-16:13	
02-11	[RV] Haciendo mapeado y las normales del enemigo Murciélago	1:52:00	Mariamsm94
	ABP	15:18-17:10	
02-11	[rv] modelar escenario	2:40:03	Dirtdiver353
	ABP	15:45-18:25	
02-11	Estructura basica de la transformación	0:41:00	Davidramonsevilla
	ABP	16:14-16:55	
02-11	Clase de TAG	2:00:00	Mia Castello K94
	ABP	17:00-19:00	
02-11	Estructura basica de la transformación	2:08:00	Davidramonsevilla
	ABP	20:23-22:31	
02-11	[RV] Haciendo mapeado y las normales del enemigo Murciélago	2:00:00	Mariamsm94
	ABP	22:18-00:18	

02-12	[TAG] Dibujado de mallas	0:58:00	Davidramonsevilla
	ABP	13:05-14:03	
02-12	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	1:01:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	13:07-14:08	
02-12	[general] Mejoras estructura del codigo	0:30:00	Mia Castello K94
	ABP	13:30-14:00	
02-12	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	3:40:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	15:00-18:40	
02-12	[RV] Modelar Guardián Normal	2:00:00	Mariamsm94
	ABP	15:00-17:00	
02-12	Scrum con el equipo	1:04:00	Davidramonsevilla
	ABP	15:02-16:06	
02-12	Scrum	1:00:00	Mia Castello K94
	ABP	16:00-17:00	
02-12	[TAG] Dibujado de mallas	2:58:00	Davidramonsevilla
	ABP	16:06-19:04	
02-12	[rv] modelar escenario	5:00:06	Dirtdiver353
	ABP	16:16-21:16	
02-12	[general] Mejoras estructura del codigo	2:00:00	Mia Castello K94
	ABP	17:00-19:00	
02-12	[general] Mejoras estructura del codigo	2:00:00	Mia Castello K94
	ABP	21:00-23:00	
02-13	[rv] modelar escenario	2:15:12	Dirtdiver353
	ABP	12:35-14:50	
02-13	[general] Mejoras estructura del codigo	2:30:00	Mia Castello K94
	ABP	15:00-17:30	
02-13	[RV] Modelar Guardián Normal	4:00:00	Mariamsm94
	ABP	15:01-19:01	
02-13	[TAG] Dibujado de mallas	2:22:00	Davidramonsevilla
	ABP	15:06-17:28	
02-13	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	1:40:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	15:20-17:00	
02-13	Clase V2	1:46:00	Mia Castello K94
	ABP	17:30-19:16	
02-14	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	0:50:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	12:16-13:06	
02-14	[general] Mejoras estructura del codigo	0:09:51	Mia Castello K94
	ABP	13:02-13:12	
02-14	[general] Mejoras estructura del codigo	1:31:45	Mia Castello K94
	ABP	13:12-14:44	
02-14	[TAG] Dibujado de mallas	4:02:00	Davidramonsevilla
	ABP	14:09-18:11	
02-14	[general] Mejoras estructura del codigo	3:08:00	Mia Castello K94
	ABP	14:52-18:00	

02-14	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	1:08:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	17:29-18:37	
02-14	[TAG] Dibujado de mallas	0:00:02	Davidramonsevilla
	ABP	18:09-18:09	
02-14	[rv] modelar escenario	2:30:02	Dirtdiver353
	ABP	18:20-20:50	
02-14	[RV] Modelar Guardián Normal	2:30:00	Mariamsm94
	ABP	19:32-22:02	
02-14	[general] Mejoras estructura del codigo	2:19:43	Mia Castello K94
	ABP	23:15-01:35	
02-15	[TAG] Animaciones	2:54:00	Davidramonsevilla
	ABP	11:13-14:07	
02-15	[general] Mejoras estructura del codigo	2:36:18	Mia Castello K94
	ABP	11:35-14:11	
02-15	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	2:33:54	Josevicenteantoncoy
	ABP	11:36-14:10	
02-15	[TAG] Animaciones	2:18:00	Davidramonsevilla
	ABP	14:33-16:51	
02-15	[RV] Retocar modelado Guardián Normal arreglar fallos	3:00:00	Mariamsm94
	ABP	18:03-21:03	
02-15	[rv] modelar escenario	4:34:02	Dirtdiver353
	ABP	18:21-22:55	
02-15	[RV] Modelar Guardián Muerte	1:20:00	Mariamsm94
	ABP	21:45-23:05	
02-16	[RV] Modelar Guardián Muerte	2:00:00	Mariamsm94
	ABP	11:05-13:05	
02-16	[general] Mejoras estructura del codigo	1:49:52	Mia Castello K94
	ABP	12:03-13:53	
02-16	[RV] Normales y UV Mapping de Guardián Normal	1:30:00	Mariamsm94
	ABP	17:06-18:36	
02-16	[general] Mejoras estructura del codigo	5:18:00	Mia Castello K94
	ABP	17:57-23:15	
02-17	[general] Mejoras estructura del codigo	0:39:58	Mia Castello K94
	ABP	13:28-14:08	
02-17	[TDS] Creación de Sonidos	3:38:00	Davidramonsevilla
	ABP	13:43-17:21	
02-17	[general] Mejoras estructura del codigo	0:23:01	Mia Castello K94
	ABP	14:36-14:59	
02-17	[general] Mejoras estructura del codigo	6:46:41	Mia Castello K94
	ABP	15:31-22:18	
02-17	[rv] modelar escenario	5:55:03	Dirtdiver353
	ABP	16:30-22:25	

02-17	[RV] Modelar Guardián Muerte	3:20:00	Mariamsm94
	ABP	18:47-22:07	
02-18	[TAG] Animaciones	2:06:00	Davidramonsevilla
	ABP	11:12-13:18	
02-18	[general] Mejoras estructura del codigo	2:02:39	Mia Castello K94
	ABP	11:49-13:52	
02-18	[v2] diseño y creacion de nivel	3:37:43	Dirtdiver353
	ABP	13:02-16:39	
02-18	[TAG] Animaciones	1:43:00	Davidramonsevilla
	ABP	15:06-16:49	
02-18	[RV] Modelar Guardián Unicornio	2:00:00	Mariamsm94
	ABP	15:08-17:08	
02-18	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	1:36:02	Josevicenteantoncoy
	ABP	15:15-16:51	
02-18	[general] Mejoras estructura del codigo	1:11:28	Mia Castello K94
	ABP	15:44-16:56	
02-18	Clase de TAG	1:53:00	Mia Castello K94
	ABP	17:07-19:00	
02-18	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	1:41:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	19:35-21:16	
02-18	[general] Mejoras estructura del codigo	1:10:00	Mia Castello K94
	ABP	19:45-20:55	
02-18	[RV] Modelar Guardián Unicornio	1:57:00	Mariamsm94
	ABP	21:11-23:08	
02-18	[TAG] Animaciones	2:45:00	Davidramonsevilla
	ABP	21:37-00:22	
02-18	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	1:02:03	Josevicenteantoncoy
	ABP	22:00-23:03	
02-19	[TAG] Animaciones	1:22:00	Davidramonsevilla
	ABP	09:25-10:47	
02-19	[general] Mejoras estructura del codigo	1:15:34	Mia Castello K94
	ABP	11:04-12:19	
02-19	[general] Mejoras estructura del codigo	1:00:00	Mia Castello K94
	ABP	13:00-14:00	
02-19	[pm] project iteracion 10	1:30:02	Dirtdiver353
	ABP	13:51-15:21	
02-19	[RV] Modelar Guardián Unicornio	2:09:00	Mariamsm94
	ABP	15:00-17:09	
02-19	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	3:19:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	15:06-18:25	
02-19	[general] Mejoras estructura del codigo	2:47:38	Mia Castello K94
	ABP	15:10-17:58	

02-19	[v2] diseño y creacion de nivel	4:00:02	Dirtdiver353
	ABP	15:30-19:30	
02-19	[TAG] Shadow Mapping	3:06:00	Davidramonsevilla
	ABP	16:13-19:19	
02-19	[PM] Informe Iteración 10	1:08:00	Mariamsm94
	ABP	21:50-22:58	
02-19	[general] Mejoras estructura del codigo	2:56:57	Mia Castello K94
	ABP	22:52-01:49	
02-20	[PM] Informe Iteración 10	1:41:00	Mariamsm94
	ABP	10:51-12:32	
02-20	[TAG] Dibujado de mallas	4:23:00	Davidramonsevilla
	ABP	15:02-19:25	
02-20	[general] Mejoras estructura del codigo	1:20:00	Mia Castello K94
	ABP	15:20-16:40	
02-20	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	3:55:02	Josevicenteantoncoy
	ABP	15:25-19:20	
02-20	[v2] diseño y creacion de nivel	4:00:03	Dirtdiver353
	ABP	15:30-19:30	
02-20	[RV] Modelar Guardián Unicornio	1:20:00	Mariamsm94
	ABP	15:38-16:58	
02-20	[general] Mejoras estructura del codigo	2:13:00	Mia Castello K94
	ABP	17:00-19:13	
02-20	[PM] Informe Iteración 10	1:10:00	Mariamsm94
	ABP	17:02-18:12	
02-20	[general] Mejoras estructura del codigo	1:30:00	Mia Castello K94
	ABP	20:00-21:30	
02-20	[RV] Modelar Guardián Unicornio	1:31:00	Mariamsm94
	ABP	21:00-22:31	
02-20	[TAG] Gestor de recursos y interfaz motor grafico	1:04:03	Josevicenteantoncoy
	ABP	21:35-22:39	