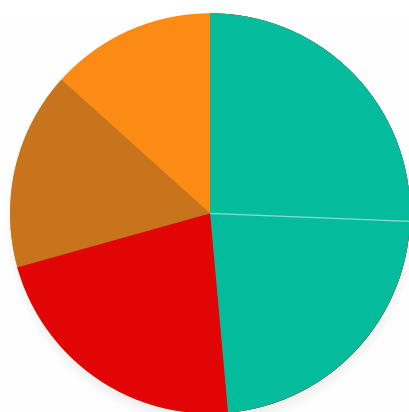
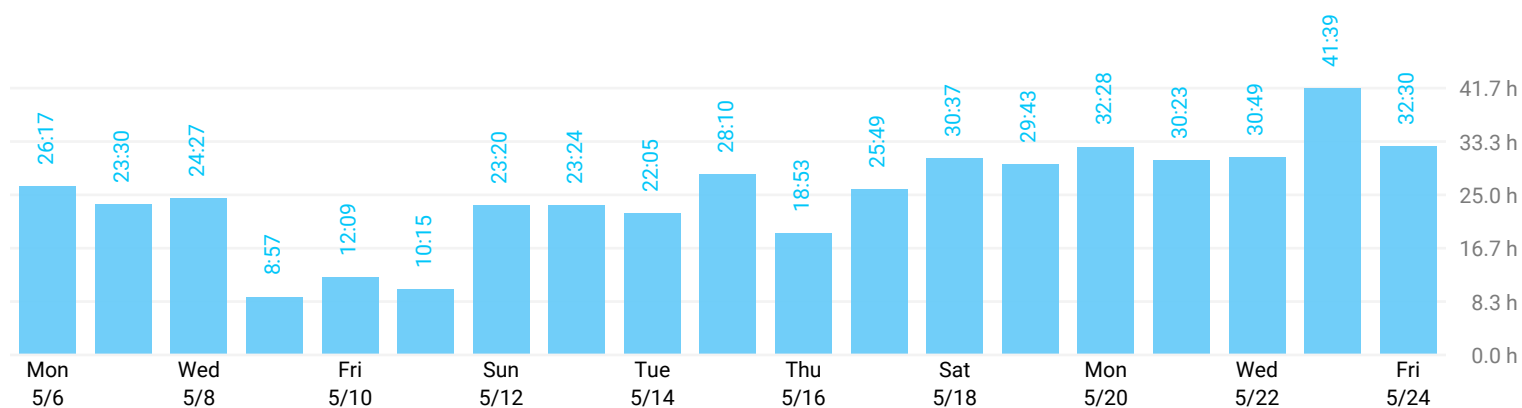


# Summary Report

May 06, 2019 – May 24, 2019

TOTAL HOURS: 475:29:35

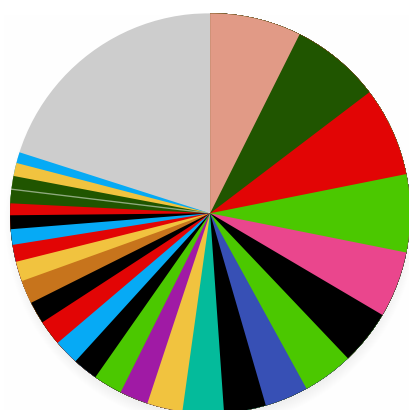


## USER

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

## DURATION

121:58:00
109:06:00
105:01:38
75:53:57
63:30:00



## TIME ENTRY

[tds] integracion de sonidos	34:51:57
[pd] escena final del juego	34:48:00
[TDS] Integración de sonidos	34:19:00
Adaptar torres hanoi	29:40:00
[General] Integración de nuevo sistema de cinemáticas (ffmpeg)	25:22:19
Guitarra muerte	21:15:00
[TAG] Optimizacion Shadow Mapping y luces	19:32:00
[General] Pantalla completa	16:31:23
[TAG] Shadow Mapping	16:05:00
arreglar cofres	15:45:00
[V2] Agregando FeedBack	13:36:00
[General]Búsqueda de alternativas para cinemáticas	11:15:00
[V2] Diseño y creación de nivel nuevo	10:56:00
Reiniciar partida	9:50:00
[PM] Manual del juego	9:45:00
[RV] Creación y Asignando rigging (cofrearana)	9:13:00

## DURATION

34:51:57
34:48:00
34:19:00
29:40:00
25:22:19
21:15:00
19:32:00
16:31:23
16:05:00
15:45:00
13:36:00
11:15:00
10:56:00
9:50:00
9:45:00
9:13:00

● [TAG] Efectos de Ataques	9:05:00
● [RV] Modelado de armas y uv mapping	8:30:00
● Dibujar HUD	7:43:00
● [RV] Creación y Asignando rigging (Armas)	6:36:27
● [RV] Creación y Asignando rigging (Guardián)	5:43:00
● Agregando Billboards a enemigos	5:15:00
● [TAG] Animacion de las Texturas	5:06:00
● Arreglar cofre araña otra vez	5:00:00
● Dibujar HUD y ajustar HUD en código	5:00:00
● Arreglar flautas	4:50:00
● [RV] Creación y Asignando rigging (Unicornio)	4:46:29
● Other time entries	95:10:00

# USER - TIME ENTRY


# DURATION


<div> <div>DA</div> <div>Davidramonsevilla</div> </div>	109:06:00
[RV] Captura de movimiento	2:15:00
[RV] Creado llave de Boss	2:35:00
[RV] Diseño grafico de menus	4:26:00
[RV] Texturas low quality y otras texturas	1:52:00
[TAG] Animacion de las Texturas	5:06:00
[TAG] Animaciones de luces	1:46:00
[TAG] Efectos de Ataques	9:05:00
[TAG] Optimizacion Shadow Mapping y luces	19:32:00
[TAG] Optimizaciones de motor	2:57:00
[TAG] Shadow Mapping	16:05:00

# USER - TIME ENTRY

# DURATION

[TDS] Motor de Audio, Mute All	3:57:00
[TDS] Motor de Audio, Separado Eventos	2:43:00
[V2] Agregando FeedBack	13:36:00
[V2] Mejorada Ataque especial Heavy	2:43:00
[V2] Pequeños ajustes de algunas colisiones	4:14:00
Agregando Billboards a enemigos	5:15:00
Arreglos menores	4:08:00
Particulas cuando coges power-ups	3:48:00
Preparando documentacion	3:03:00


 Dirtdiver353	75:53:57
[general] integracion de sonidos y arreglos mapa	3:44:00
[pd] escena final del juego	34:48:00
[rv] retocar modelado para impresora 3d	2:30:00
[tds] integracion de sonidos	34:51:57

 Josevicenteantoncoy	105:01:38
[fv2] Envío puntuación	4:28:00
[General] Arreglar error makefile	1:12:00

# USER - TIME ENTRY

# DURATION

[General] arreglos generales	3:35:00
[General] Integración de nuevo sistema de cinemáticas (ffmpeg)	25:22:19
[General] Pantalla completa	16:31:23
[General]Búsqueda de alternativas para cinemáticas	11:15:00
[RV] Asignando rigging (Bailaora)	4:04:00
[RV] Creación y Asignando rigging (Armas)	6:36:27
[RV] Creación y Asignando rigging (cofre)	2:16:00
[RV] Creación y Asignando rigging (cofrearana)	9:13:00
[RV] Creación y Asignando rigging (Guardián)	5:43:00
[RV] Creación y Asignando rigging (Murcielago)	3:35:00
[RV] Creación y Asignando rigging (Pollo)	3:09:00
[RV] Creación y Asignando rigging (Unicornio)	4:46:29
[RV] Integrar Animaciones enemigos	3:15:00

<div>  <span>Mariamsm94</span> </div>	63:30:00
[PM] Manual del juego	9:45:00
[RV] Modelado de armas y uv mapping	8:30:00
[TDS] Integración de sonidos	34:19:00

# USER - TIME ENTRY

# DURATION

[V2] Diseño y creación de nivel nuevo	10:56:00
MC Mia Castello K94	121:58:00
Adaptar torres hanoi	29:40:00
Arreglar cofre araña otra vez	5:00:00
arreglar cofres	15:45:00
Arreglar errores punteros Pausa a Menú Principal y transiciones nuevos estados + resetKeys(clic izq) + borrar proyectil arma	2:00:00
Arreglar flautas	4:50:00
Arreglar modelado armas	4:30:00
Buscar y arreglar errores	2:00:00
Charla última presentación	1:00:00
Dibujar HUD	7:43:00
Dibujar HUD y ajustar HUD en código	5:00:00
Diseñar HUDs	2:00:00
Documentación	0:30:00
Guitarra muerte	21:15:00
Localizar errores punteros Pausa a Menú Principal	1:40:00
Meter armas nuevas en el juego	2:35:00

## USER - TIME ENTRY

## DURATION

Programar HUD	4:00:00
Reiniciar partida	9:50:00
Reiniciar partida, separar lectura árboles IA y arreglar bugs	2:40:00