

# Detailed report



2019-01-28 - 2019-02-06

Total 138 h 58 min

Date	Description	Duration	User
01-28	Integración de OpenGL	1:35:00	Davidramonsevilla
	ABP	15:14-16:49	
01-29	Integración de OpenGL	3:06:00	Davidramonsevilla
	ABP	15:22-18:28	
01-30	Creacion de Cofres	1:42:00	Davidramonsevilla
	ABP	10:36-12:18	
01-30	Creacion de Cofres	1:42:41	Davidramonsevilla
	ABP	13:38-15:20	
01-30	Creacion de Cofres	4:12:00	Davidramonsevilla
	ABP	15:02-19:14	
01-31	Creacion de Cofres	1:29:43	Davidramonsevilla
	ABP	13:55-15:25	
01-31	Crear Power-ups	4:28:20	Davidramonsevilla
	ABP	16:54-21:22	
02-01	Crear Power-ups	4:23:03	Davidramonsevilla
	ABP	15:03-19:26	
02-04	Agregando mas sonidos al juego	0:31:00	Davidramonsevilla
	ABP	12:51-13:22	
02-04	Agregando mas sonidos al juego	1:39:00	Davidramonsevilla
	ABP	15:12-16:51	
02-05	Agregando mas sonidos al juego	2:23:00	Davidramonsevilla
	ABP	15:12-17:35	
01-31	[pm] project y pm hito3	1:00:02	Dirtdiver353
	ABP	20:57-21:57	
01-29	[pm] project y pm hito3	2:00:02	Dirtdiver353
	ABP	20:58-22:58	
02-03	[v2] diseño y creacion de nivel	2:35:24	Dirtdiver353
	ABP	18:43-21:18	
02-04	[v2] diseño y creacion de nivel	1:00:03	Dirtdiver353
	ABP	15:44-16:44	
02-04	[rv] modelar	2:00:21	Dirtdiver353
	ABP	19:45-21:45	
02-05	[pm] project y pm hito3	3:00:03	Dirtdiver353
	ABP	20:32-23:32	
02-05	[rv] modelar	0:59:02	Dirtdiver353
	ABP	19:26-20:25	
01-30	[pm] project y pm hito3	2:31:03	Dirtdiver353
	ABP	13:19-15:50	

02-06	[pm] project y pm hito3	2:00:04	Dirtdiver353
	ABP	15:20-17:20	
02-06	[rv] modelar	1:25:02	Dirtdiver353
	ABP	17:20-18:45	
01-29	[v1][v2] Reinicio de Nivel	1:25:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	15:30-16:55	
01-29	[v1][v2] Reinicio de Nivel	0:52:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	18:04-18:56	
01-28	[v1][v2] Reinicio de Nivel	1:45:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	19:30-21:15	
01-28	[v1][v2] Reinicio de Nivel	2:45:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	10:30-13:15	
01-28	[TAG] Arbol de escena	1:41:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	22:30-00:11	
01-31	[TAG] Arbol de escena	3:36:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	17:35-21:11	
01-31	[TAG] Arbol de escena	1:21:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	22:14-23:35	
01-30	[v1][v2] Reinicio de Nivel	3:31:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	15:26-18:57	
01-30	[v1][v2] Reinicio de Nivel	0:54:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	20:36-21:30	
01-30	[TAG] Arbol de escena	1:04:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	22:37-23:41	
02-01	[TAG] Arbol de escena	2:31:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	11:06-13:37	
02-01	[TAG] Arbol de escena	1:10:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	20:07-21:17	
02-02	Aprendizaje: OpenGL	2:54:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	17:37-20:31	
02-04	[TAG] Arbol de escena	1:44:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	15:11-16:55	
02-05	[TAG] Arbol de escena	1:22:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	19:38-21:00	
02-05	[General] Web frontend (mejorar diseño y complementar datos)	2:46:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	15:29-18:15	
02-06	[General] Web frontend (mejorar diseño y complementar datos)	3:24:00	Josevicenteantoncoy
	ABP	15:11-18:35	
01-28	[PM] Redactar petición cambios presupuesto de V1 y V2	1:40:00	Mariamsm94
	ABP	20:13-21:53	
01-28	[TAG] Documentarme de OpenGL	1:46:00	Mariamsm94
	ABP	15:15-17:01	
01-28	[RV] Planificar modelados	0:44:00	Mariamsm94
	ABP	22:16-23:00	

01-29	[PM] Recalcular petición presupuesto V1 y V2	1:43:00	Mariamsm94
	ABP	19:17-21:00	
01-29	[RV] Documentarme sobre el Rigging en Maya	1:36:00	Mariamsm94
	ABP	15:19-16:55	
01-30	[RV] Modelar enemigo Pollo	1:50:00	Mariamsm94
	ABP	10:40-12:30	
01-30	[RV] Modelar enemigo Pollo	4:30:00	Mariamsm94
	ABP	20:27-00:57	
02-01	[RV] Modelar enemigo Pollo	2:50:00	Mariamsm94
	ABP	16:31-19:21	
01-31	[RV] Modelar enemigo Pollo	3:10:00	Mariamsm94
	ABP	21:22-00:32	
01-31	[RV] Modelar enemigo Pollo	1:05:00	Mariamsm94
	ABP	17:24-18:29	
02-02	[RV] Modelar enemigo Murciélago	3:21:00	Mariamsm94
	ABP	12:09-15:30	
02-02	[RV] Modelar enemigo Murciélago	1:30:00	Mariamsm94
	ABP	20:10-21:40	
02-03	[RV] Haciendo mapeado del enemigo Pollo	2:10:00	Mariamsm94
	ABP	21:11-23:21	
02-04	[PM] Informe iteración 9	0:33:00	Mariamsm94
	ABP	19:36-20:09	
02-04	[RV] Modelar enemigo Pollo	2:16:00	Mariamsm94
	ABP	20:30-22:46	
02-04	[RV] Modelar enemigo Murciélago	0:31:00	Mariamsm94
	ABP	16:07-16:38	
02-05	[RV] Modelar enemigo Murciélago	1:03:00	Mariamsm94
	ABP	20:45-21:48	
02-05	[RV] Realizar el efecto relax al enemigo Pollo	0:25:00	Mariamsm94
	ABP	22:10-22:35	
02-05	[PM] Informe iteración 9	0:35:00	Mariamsm94
	ABP	23:00-23:35	
02-06	[PM] Informe iteración 9	1:10:00	Mariamsm94
	ABP	10:04-11:14	
02-06	[PM] Informe iteración 9	2:09:00	Mariamsm94
	ABP	16:04-18:13	
02-04	Optimizar y reestructurar código	1:45:00	Mia Castello K94
	ABP	15:15-17:00	
02-04	Clase de TAG	2:00:00	Mia Castello K94
	ABP	17:00-19:00	
01-30	Optimizar y reestructurar código	4:23:00	Mia Castello K94
	ABP	15:00-19:23	
01-29	Clase de RV	2:00:00	Mia Castello K94
	ABP	17:00-19:00	

01-29	Optimizar y reestructurar código	2:00:00	Mia Castello K94
	ABP	15:00-17:00	
02-04	Optimizar y reestructurar código	3:45:00	Mia Castello K94
	ABP	21:51-01:36	
02-05	Optimizar y reestructurar código	0:55:24	Mia Castello K94
	ABP	11:30-12:25	
02-06	Optimizar y reestructurar código	3:15:00	Mia Castello K94
	ABP	15:00-18:15	
02-06	Clase V2	1:50:00	Mia Castello K94
	ABP	18:45-20:35	