

Diari d'activitats**Nom del projecte: Authority Force****Nom de l'alumne:** Aitor González Martínez

Data	Temps emprat (hores)	Descripció de la tasca
05-04-2013	2	Quedada del grup per plantejar el diagrama d'anàlisi del projecte i del anàlisi funcional.
07-04-2013	4	Quedada del grup per plantejar el diagrama d'anàlisi del projecte, i del anàlisi funcional.
12-04-2013	3	Quedada del grup per plantejar el diagrama d'anàlisi del projecte i del anàlisi funcional.
14-04-2013	1	Lectura de documentació AndEngine
15-04-2013	4	Llegint AndEngine for Android Game Development Cookbook i fent un petit resum per als companys.
16-04-2013	6	Llegint AndEngine for Android Game Development Cookbook i fent un petit resum per als companys.
17-04-2013	4	Llegint AndEngine for Android Game Development Cookbook i fent un petit resum per als companys
18-04-2013	6	Llegint AndEngine for Android Game Development Cookbook i fent un petit resum per als companys
19-04-2013	8	Reunio a casa del Xavi reorganitzant el Projecte a Gitorius, pensant com fer l'estructura per enllaçar els recursos amb les entitats, com reproduir video amb AndEngine i veient com fer-ho funcionar tot amb JSON
21-04-2013	2	Programant constructors i camps de les entitats
21-04-2013	4	Programant els JSON de les entitats i estudiant el fluxe de l'aplicació
22-04-2013	3	Buscant i editant sons per al joc
22-04-2013	1	Treballar en el UML
22-04-2013	1	Programant par del DAO per a

		llegir dels JSON
23-04-2013	2	Programant par del DAO per a llegir dels JSON
24-04-2013	4	Treballar en el UML
25-04-2013	3	Treballar en el UML definint el fluxe de la creació d'entitats, etc
25-04-2013	1	Mirar maneres de llegir de un JSON en Android per a simplificar algunes tasques
25-04-2013	2	Programant capçaleres dels mètodes de DAO per als JSON I modificant fitxers JSON
26-04-2013	2	Cercant sons Creative Commons, al haver esborrat els que ha tenia
26-04-2013	2	Modificant els fitxers JSON per a concordar amb els constructors de les entitats.
29-04-2013	30 min	Parlant sobre com carregar els recursos a l'hora de mostrar els menus.
29-04-2013	3	Creant els textos de crèdits per als videos.
29-04-2013	1:30	Cercant sons Creative Commons
29-04-2013	2	Cercant, editant finalment els sons Creative Commons
30-04-2013	6	Fent el menu de personatjes
30-04-2013	2	Mirant com crear un emulador de Android amb VirtualBox
01-05-2013	9	Programant CharacterSelectionMenuScene I OptionMenuScene I fent canvis a ResourceManager, MainMenuScene I LoadScene
2-05.2013	9	Programant CharacterSelectionMenuScene
03-05-2013	8	Programant OptionsMenuScene
04-05-2013	11	Programant OptionsMenuScene
05-05-2013	3	Programant OptionsMenuScene
06-05-2013	6	Treballant en LoadGameMenuScene I SavedGameManager
07-05-2013	8	Treballant en LoadGameMenuScene
08-05-2013	6	Fent els disposes de les escenes dels menus I modificant la manera en que es carreguen alguns recursos

09-05-2013	5	Acabat de fer els disposes de les escenes de menu I modificant fitxers JSON I mètodes per llegir dades
10-05-2013	4	Afegint mètodes I dades al JSON per a la carrega de dades del mapa
11-05-2013	6	Afegint dades als JSON I mètodes per llegir-les, a l'hora de carregar dades sobre entitats al joc.
12-05-2013	4	Arreglant alguns bugs I carregant a partir del JSON les textures de la escena del joc
13-05-2013	6	Creant la càrrega de textures de la escena del joc, així com implementant algún pool I arreglant algunes coses
14-05-2013	1	Creant alguns pools
15-05-2013	5	Arreglant carrega de textures a la escena del joc I diversos problemes amb el JSON, així com la càrrega d'entitats dins de la escena del joc
16-05-2013	2	Arreglant carrega de textures a la escena del joc I diversos problemes amb el JSON
17-05-2013	5	Treballant en el posicionament de les entitats dintre del joc preparant fitxers JSON que determinen les posicions de les entitats dins del mapa.
18-05-2013	8	Millorant la carrega d'entitats de manera dinamica dins del mapa al tocar una serie de disparadors "triggers" I arreglant altres problemes del joc.
19-05-2013	11	Treballant en els JSON I les classes adients per carregar la musica de les escenes del joc. Treballant en les relacions entre JSONs de armes I bales aconseguint que el jugador dispari.
20-05-2013	6	Treballant en el so de les armes del joc I en la classe GameUpdateHandler per a controlar les colisions entre les entitats al mapa
21-05-2013	6	Treballant en la clase

		GameUpdateHandler per a controlar les colisions de les entitats al mapa
22-05-2013	6	Implementant diversos comportaments com per exemple que el jugador pugui recollir items en el GameUpdateHandler
23-05-2013	7	Implementant diversos comportaments del joc com el reciclatge de les bales, variacions en la vida dels enemics, etc en el GameUpdateHandler
24-05-2013	6	Arreglant Bugs
25-05-2013	10	Arreglant Bugs
26-05-2013	15	Arreglant Bugs, generant els UML
27-05-2013	7	Arreglant Bugs, netejant i millorant codi, generant UML definitius
TOTAL	258h	