

Diari d'activitats		
Nom del projecte: RunWithMe Nom de l'alumne: Manuel Ernesto Martínez Martín		
Data	Temps emprat (h)	Descripció de la tasca
10/04/17	12	Proyecto iniciado y añadidos: Player y cámara2d
12/4/17	7	Player Test y Escenario Test, Margen de cámara V/H desactivado y arregladas animaciones del Player, Player simplificado, comentarios añadidos y licencia añadida GPLv3
13/04/17	6	Logo añadido, Añadido control táctil, Arreglos del player (collisionshape, flip, ...)
15/04/17	1	Player mejorado
16/04/17	7	KinematicBody2d adaptado a Godot 2.2+, CollisionShape fijado, KinematicBody2d en Godot 2.1 con movimiento basado en move_and_slide() de Godot 2.2+, Añadida la constante MAX_ANGLE, Export.cfg Modificado, Monedas Añadidas
17/04/17	1	Testeando las Monedas
18/04/17	5	Ajustes en cámara y controles en 720p, Ajustes en cámara v1 - con código (se adapta a cualquier resolución), Ajustes en cámara v2 - sin código, mantiene relación y aspecto (se adapta a cualquier resolución y añade marcos), Botones táctiles mejorados, Moneda cambiada y añadidos los XCF de los Sprites
19/04/17	3	Modificado el aspecto del Player
21/04/17	2	Añadido enemigo Godo (Player y Gobo heredan de Character ahora)
23/04/17	10	Añadidos: moneda vertical, Status del Player, funciones de colisión del Player con el Gobo, Merge del proyecto, reestructuración de archivos, Sonido en Monedas añadido, añadido Icono del Player, Mezclado todo el proyecto,
24/04/17	4	Añadidos Menu, Opciones y Acerca de. Añadidos botones: back, mute. Arreglado el sonido de salto del Player, música añadida
25/04/17	6	Elementos colocados en la pantalla de todas las escenas a código, el Player recibe impulso del enemigo en vez de usar uno propio al colisionar, añadido un popup en el Player para regresar al Home
26/04/17	4	Muerte del player mejorada, cambiados los iconos del popup del player y del popup de su muerte
27/04/17	3	Animaciones con sonidos en el Player más reajuste del Player
28/04/17	4	Mejorado el Popup de pausa y muerte, arreglado el Floor_Velocity de move_slide(), añadido escenario Test hecho por Gerard
29/04/17	2	Añadida la animación de muerte del Player, Sincronizada la animación de Status con la del Player
30/04/17	3	Arreglado move_slide(), salto del Player y muerte en la KillZone de Test
01/04/17	4	Player convertido de KinematicBody2D a RigidBody2D, arreglos en scripts
02/04/17	9	Gobo convertido de KinematicBody2D a RigidBody2D, añadido fichero de tareas pendientes, Añadido sonido de muerte del Player, eliminado el fixed process y cambiado a integrate forces el contenido, eliminadas las conexiones de señal en Nodos desde escena y añadidas en GDScript, Merge con Sergi para arreglar el mute, mejorados los botones de la interfaz (incluidos los sliders)
03/04/17	3	Añadido Multilanguage: catalán, castellano e ingles + reposicionamiento del texto de la interfaz
04/04/17	2	Player y Gobo revertidos a KinematicBody2D para tests, Añadido salto mínimo y máximo del Player, area2d del gobo ahora es Trigger
05/04/17	7	Player y Gobo se quedan definitivamente en RigidBody2D, añadido enemigo matable Bobo, arreglos de Glitches en los movimientos y animaciones del player
06/05/17	9	Mejorado el player (bajada de cuestras, no se queda ya pillado en saltos muy justos entre plataformas, no se bloquea en la animación de salto), añadido enemigo Roco, añadido disparo de bala a Roco, añadidos sonidos de disparo y de contacto, mejorados los impactos entre enemigos y el player (ahora el Player tiene su propio timer para restituirse)
07/05/17	4	Añadiendo popup de Victoria al Player
08/05/17	3	Añadido selector de idioma: catalan, ingles, español y sistema
09/05/17	5	Merge del Proyecto con Sergi, Cambios de imagenes en el selector de Niveles, Video de credits añadido
10/05/17	6	Merge del proyecto con Gerard, arreglado bug del video de los credits que se descuadraba, cambios en los scripts de las escenas, añadida la escena de como jugar
11/05/17	5	Mejoras en rendimiento y cargas de pantalla, guia de juego mejorada con animaciones, escena de seleccion de nivel mejorada con fondos personalizados para cada mundo
12/05/17	8	Sonidos de cambio de escena al pulsar botones metidos en un script global para no perder sonido, escenas que usaban sus propios samples antiguos modificadas, creación del diagrama UML de Clases
13/05/17	7	Diagrama UML de clases acabado, limpieza de código y optimizaciones
14/05/17	3	Separación del boton Exit del menú en una escena aparte (con instanciación a código si el So no es iOS), posicionamiento de Back y Mute desde sus propios Scripts
15/05/17	6	Diagrama de Casos de Uso Realizado, Merojado el UML de Clases, Cambios en el movimiento del Player, merge del Proyecto con Gerard
16/05/17	7	Merge del Proyecto con Gerard, Cambios en Variables de: objetos moviles, enemigos, recolectables, añadidas diapositivas a la presentación, modificado el UML de clases