|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Fecha* | Integrantes | Tema | Medio | Observaciones |
| 01/09/16 | Peralta Alejandro. Saffirio Matias. Teves Mateo. Talavera Joaquin. | Temática del Juego y posibles personajes | Nos juntamos en el Mc donalds de Banfield | En principio se decidió por un shooter y como personaje, un ladrón |
| 29/09/16 | Peralta Alejandro. Saffirio Matias. Teves Mateo. Talavera Joaquin. | Replanteo de la temática del juego | Via Skype | Decidimos cambiar el tipo de juego por un Arcade |
| 13/10/16 | Peralta Alejandro. Saffirio Matias. Teves Mateo. Talavera Joaquin. | Nos dividimos las actividades | Via Skype | 2 integrantes se dedicaban a la programación y 2 a la temática y búsqueda de imágenes |
| 15/10/16 | Peralta Alejandro. Saffirio Matias. Teves Mateo. Talavera Joaquin. | Analizamos la primer Preview del juego | Casa de Mateo Teves | Se probó la primera parte del juego y analizamos los defectos y virtudes |
| 18/10/16 | Peralta Alejandro. Saffirio Matias. Teves Mateo. Talavera Joaquin. | Correcciones de fallos | Casa de Mateo Teves | Se probó nuevamente el juego con algunos fallos ya corregidos |
| 22/10/16 | Peralta Alejandro. Saffirio Matias. Teves Mateo. Talavera Joaquin. | Analisis Final del Juego | Casa de Mateo Teves | Decidimos finalizar la programación del juego y dedicarnos a mejorar los detales |
| 29/10/16 | Peralta Alejandro. Saffirio Matias. Teves Mateo. Talavera Joaquin. | Documentacion | UNLa | Comenzamos a juntar y armar la documentación del pruyecto |
| 01/11/16 | Peralta Alejandro. Saffirio Matias. Teves Mateo. Talavera Joaquin. | Documentacion | Via Skype | Se subio la documentación al Github |