

TASKLIST

Miembro del equipo	Tarea realizada	Horas
Martí Sabaté	Sistema de colisiones (Por capa de patrones)	1h
	Sistema de colisiones (Por capa de objetos)	2h
	Movimiento básico (correr/saltar/morir)	1h
	Movimiento avanzado(atravesar plataformas, sistema de salto con una colisión en el pie, movimiento de la cámara arriba/abajo, ataque)	5h
	Movimiento de la cámara con lerp	1h
	Límites del movimiento de la cámara	1h
	Actualizando sistemas ya existentes (añadiendo PostUpdate, flip al render, entre otros...)	2h
	Sistema de partículas con colisiones de box2d	2h
	Sistema de entidades a través del Tiled	3h
	Optimización de la carga de los tiles	2h
	Implementación del modo debug	1h
	Retoques finales + release + ayuda a otros grupos	8h
	TOTAL:	29h
Raül Sánchez	Búsqueda de sprites, animaciones y sonidos.	2h
	Cambios de tamaño de sprites.	2h
	Creación del mapa base	5h
	Reparación de sprites en 32x32, girar la tyleset y otras modificaciones.	3h
	Aumento del mapa, zonas nuevas y parkour.	5h
	Crear animaciones.	1/2h
	Reparación de errores en la carga del mapa.	1h
	Parallax	1h
	TOTAL:	20.5h