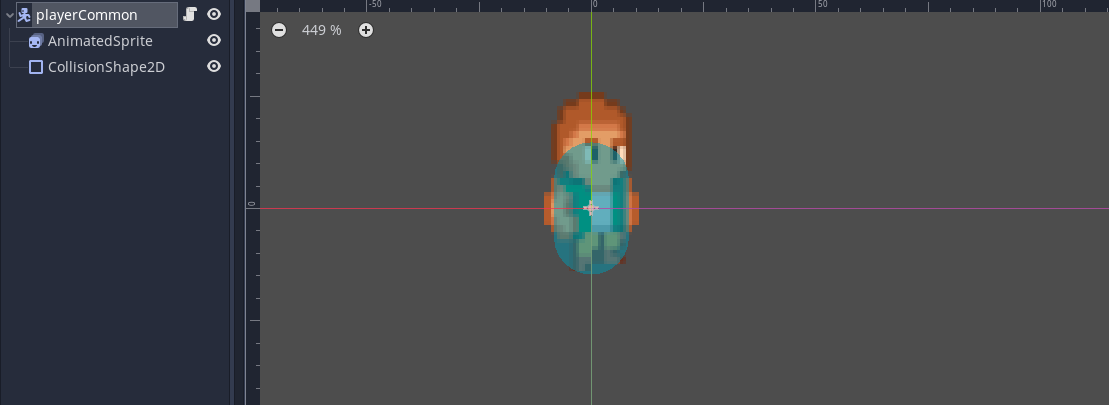
## DEV LOG “BROKEN NPC”

## 28-01-2021

1. Creación de proyecto.
2. Configuración inicial: Resolución 640 x 360
3. Escena NPC.



1. Capas Render y Físicas: NPC, PLAYER
2. Animación NPC: IDLE, QUEST, REWARD (Alejandra)
3. Escena PLAYER (TEST)



1. Configuración de capas de colisión (NPC: L:NPC/M:PLAYER , PLAYER: L:PLAYER/M:NPC)
2. Definición de grupos player (QUESTS, REWARDS)

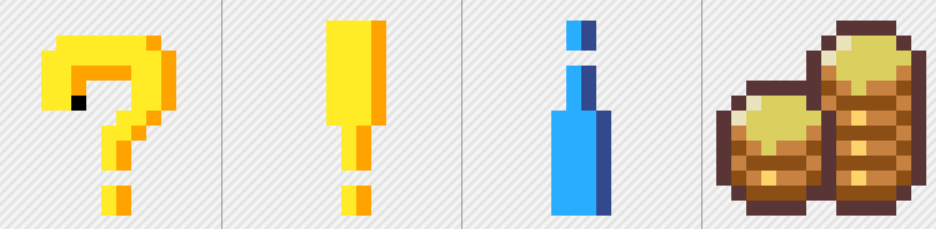
--------------------------------------------- 1er Commit ---------------------------------------------------

1. Comportamiento de respuesta. Areas NPC -> body\_entered
2. Escena HUD
3. Botones de prueba
4. Script HUD Manager: Manejo de señales botones: pressed()
5. NPC Manager: Manejo de Señales give\_quest y give\_reward
6. Cambio de orientación (player) al presionar boton

--------------------------------------------- 2do Commit ---------------------------------------------------

## 29-01-2021

1. Creación de dataManager.
2. Simplificacion de señal orden orden\_npc(status)
3. Enumeracion de status y dirección
4. Iconos de estado



1. Arte de Jugador – Versión 1
2. Notificación de estado con icono



--------------------------------------------- 3er Commit ---------------------------------------------------

## 30-01-2021

1. Nueva fuente [https://www.dafont.com/es/marietta-seven.font?l[]=10&text=medieval](https://www.dafont.com/es/marietta-seven.font?l%5b%5d=10&text=medieval)
2. Iconos de notificación
3. Señal de notificación add\_notification, delete\_notification
4. Eliminar primera notificación
5. Fix. FIFO request comportamiento
6. Remover texto fix. Ajustar texto videojuego
7. Animador de efectos
8. Fix Orden icons



--------------------------------------------- 4to Commit ---------------------------------------------------

1. Primero