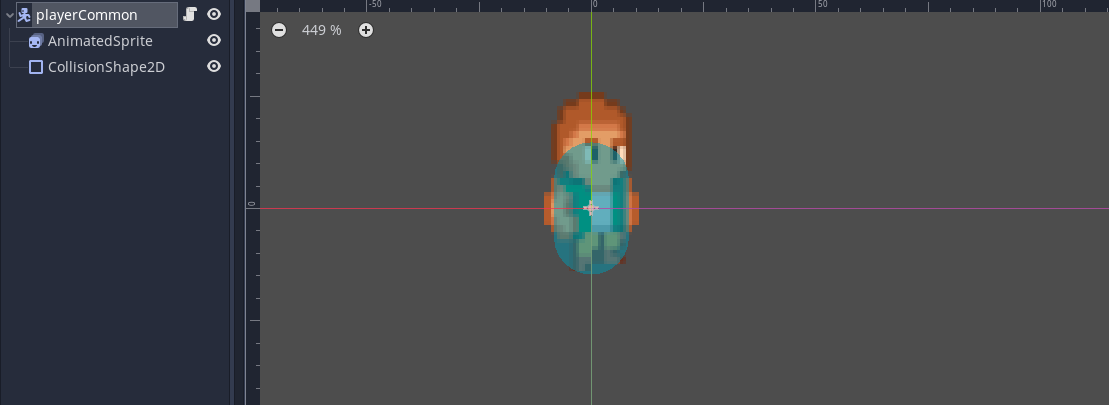
## DEV LOG “BROKEN NPC”

## 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)

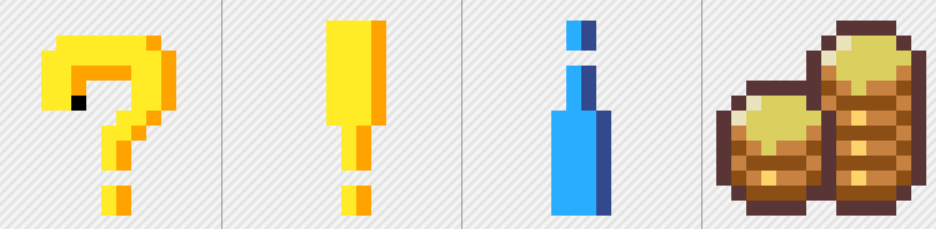
--------------------------------------------- 1er Commit ---------------------------------------------------

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 (Alejandra)



1. Arte de Jugador – Versión 1 (Alejandra)
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 (Alejandra)
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 (Alejandra)



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

1. Versión final arte NPC Common (Alejandra)
2. Animaciones NPC Common: CRY, PANIC, EXPLAIN, DEFEAT, VICTORY
3. Orientación de NPC ante entrada en AREA
4. Animación ante manejo de estado (set\_status\_animation(status))
5. Comportamiento al finalizar la animaciòn
6. Cola de efecto para iconos de estado
7. Versión final arte PLAYER Common (Alejandra)
8. Nombre de Jugador Export



--------------------------------------------- 5to Commit ---------------------------------------------------

1. Versión final arte NPC Common (Alejandra)
2. Escena Mago
3. Script levelManager
4. Condición de derrota
5. Condición de victoria
6. Animación BLINK\_STATUS.



--------------------------------------------- 6to Commit ---------------------------------------------------

1. Versión 1 arte Botones (Alejandra)
2. Nuevos Texture Button.
3. Centrado Área de notificación .
4. Tweens para animar entrada de estados (Primera Prueba).
5. Carril de tweens (Primera Prueba).



--------------------------------------------- 7to Commit ---------------------------------------------------

1. Ajustes de animación BLINK\_STATUS.
2. Pausar escena ante condición de derrota o victoria.
3. Fix posición local NPC.
4. Fix orientación en función de flip\_h del enemigo al detectar estado.
5. Fix flip enemigo al atender el estado.
6. Interfaz de siguiente (Primera parte)
7. Animación de letra caída (Primera Parte)



--------------------------------------------- 8vo Commit ---------------------------------------------------

## 31-01-2021

1. Estructura Landing
2. NPC Landing
3. Título Landing
4. Botón Landing
5. Animaciones Landing
6. Cambio a escena de nivel



--------------------------------------------- 8vo Commit ---------------------------------------------------

## 31-01-2021

1. Ajustes Landing
2. Fondo TextureRect Landing
3. Desaparición de botón al hacer click
4. Señal NEXT\_Interface
5. Aparición gradual de interfaz
6. Animacion KET\_TEXT2
7. Animacion KET\_TEXT3
8. Animacion HIDE\_NEXT

--------------------------------------------- 9no Commit ---------------------------------------------------

## 31-01-2021

1. A