

# Mapusky

---

## TRV: Tecnología de videojuegos

### Diario del proyecto



*Jorge González Rodrigo (Jefe de equipo)*

*Guillermo Almagro Alonso*

*Ana M<sup>a</sup> de la Fuente Aguilar*

*Álvaro Sáez contreras*

*Francisco Sánchez Jabonero*

*Pedro Barquín Ayuso*

✓ **Sesión 1: 5-3-15**

- Participantes: Todo el equipo.
- Tareas realizadas: Presentación de los miembros del grupo e intercambio de información personal.

✓ **Sesión 2: 12-3-15**

- Participantes: Todo el equipo.
- Tareas realizadas: El jefe nos expuso la metodología de trabajo a seguir, así como las herramientas software a utilizar (Netbeans, Tiled y Slick). Además, se ha creado el proyecto en Github.

✓ **Sesión 3: 18-3-15**

- Participantes: Todo el equipo.
- Tareas realizadas: Cada uno ha expuesto sus diferentes ideas sobre el videojuego. Finalmente se ha optado por un juego con mapas tipo puzzle. Como tarea debemos pensar el diseño del personaje principal e historia del juego.

✓ **Sesión 4: 26-3-15**

- Participantes: Pedro, Ana, Fran y Álvaro.
- Tareas realizadas: Después de haber meditado mejor la historia del videojuego, hemos optado por uno tipo plataforma inspirándonos en el clásico Exit. Por otro lado, se han repartido las tareas a realizar por cada uno durante las vacaciones.

✓ **Sesión 5: 2-4-15**

- Participantes: Todo el equipo (no presencial).
- Tareas realizadas: Se ha decidido el estilo de diseño final de los mapas. El jefe nos proporcionó un gran conjunto de imágenes para usar en la creación de los diferentes niveles del juego. Asimismo, después del intento fallido del dibujo gráfico del personaje, se ha optado por usar un paquete con varios ya creados.

✓ **Sesión 6: 6-4-15**

- Participantes: Jorge.

- Tareas realizadas: Se ha seguido creando código para el juego.
  
- ✓ **Sesión 7: 9-4-15**
  - Participantes: Jorge, Guille, Ana, Álvaro y Pedro.
  - Tareas realizadas: El jefe nos ha presentado la parte inicial del código del juego. Al conocer bastante bien el tema de la programación, ha compartido con el resto diferentes tutoriales a seguir, así como la explicación de los pasos que llevo a cabo en cuanto a la creación de las diferentes clases usadas, como ejecutar los mapas con el código etc.
  
- ✓ **Sesión 8: 16-4-15**
  - Participantes: Todo el equipo.
  - Tareas realizadas: Teniendo ya varios mapas diseñados, hemos estado probándolos con el código y corrigiendo los errores que hemos ido encontrando.
  
- ✓ **Sesión 9: 20-4-15**
  - Participantes: Todo el equipo (no presencial).
  - Tareas realizadas: El jefe nos ha sorprendido con el diseño del que será nuestro personaje principal finalmente. Un pequeño mapache.
  
- ✓ **Sesión 10: 30-4-15**
  - Participantes: Pedro.
  - Tareas realizadas: Se ha elegido e implementado la música del videojuego.
  
- ✓ **Sesión 11: 1-5-15**
  - Participantes: Guille.
  - Tareas realizadas: Se ha seguido ampliando y corrigiendo errores del código del videojuego.
  
- ✓ **Sesión 12: 5-5-15**

- Participantes: Pedro.
  - Tareas realizadas: Creación de nuevo mapas y comprobación de errores.
- ✓ **Sesión 13: 7-5-15**
- Participantes: Ana y Álvaro.
  - Tareas realizadas: Se han creado nuevos mapas y comprobado el correcto desplazamiento del personaje por ellos.
- ✓ **Sesión 14: 13-5-15**
- Participantes: Fran y Guille.
  - Tareas realizadas: Documentación.
- ✓ **Sesión 15: 13-5-15**
- Participantes: Álvaro y Ana.
  - Tareas realizadas: Documentación.
- ✓ **Sesión 16: 19-5-15**
- Participantes: Álvaro, Ana y Pedro.
  - Tareas realizadas: Mapas con el diseño final del juego.
- ✓ **Sesión 17: 21-5-15**
- Participantes: Todo el equipo.
  - Tareas realizadas: Preparación de la presentación del videojuego.
- ✓ **Sesión 18: 24-5-15**
- Participantes: Todo el equipo.
  - Tareas realizadas: Preparación y retoques finales tanto en memoria como en código para la entrega final de la práctica.