









TODOS - Coded Dreams		A	N	P	V	J	Done?	A	N	P	V	J	Comments
Update prototype to fit final delivery requirements		10:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	3:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Change map, improve player functionality and copy just necessary modules with 0 bugs
- Highscores screen		5:15:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	2:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Selection screen		3:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	3:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Background parallax		0:05:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Path		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Pushback Animations		0:00:00	0:00:00	0:00:00	2:25:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	3:40:00	0:00:00	Rip from the original game each sprite, from background to upper layer.
+ Special Code		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Platforms Animation		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Pushback Animations		0:00:00	0:00:00	0:00:00	1:35:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	1:20:00	0:00:00	
- 3 Fans		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Edit upper background layer		0:00:00	0:00:00	0:00:00	3:45:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	1:10:00	0:00:00	The image had to be reformed because of bad isolation, blurriness, and proportions.
- Characters		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Marion		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
1-Death Animation		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
2.Special Attack		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
3-Particles		0:00:00	1:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	1:45:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
4-Powerup		2:15:00	4:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:40:00	4:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
5-Bomb		3:00:00	0:00:00	0:00:00	0:30:00	0:00:00	Y	3:00:00	0:00:00	0:00:00	1:00:00	0:00:00	
+ Ash		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
1-Death Animation		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
2.Special Attack		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
3-Powerup		0:15:00	1:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:10:00	1:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
4-Bomb		2:30:00	0:00:00	0:00:00	3:25:00	0:00:00	Y	0:30:00	0:00:00	0:00:00	5:00:00	0:00:00	Bomb had to be ripped from zero as it wasn't present and added pushback animations.
+ Highscores		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Insert Coins		1:15:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Power Up Scores		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Powerup system		2:10:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Bomb system		2:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	3:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Enemy Drops		0:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:15:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Miners		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:01:00	Solved a bug
+ Pushback anim		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:30:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:30:00	
+ Pathing		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	1:30:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	1:00:00	I've inserted a 0.9f to the y axis to compensate the map overly speed.
- The Trump		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Pushback anim		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	1:50:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	2:30:00	It was less time than expected since I've recycled the old animations in scene_castle
+ Pathing		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	1:15:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:30:00	
- Easter egg		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:15:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:10:00	
- Balloon		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Josep: There is a bug in the animation. I don't know how to solve it.
+ Path		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:30:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	1:00:00	
+ Shooting mechanic		0:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	2:40:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	1:30:00	This was the first shooting mechanics implemented in the game. 2h 40min is because of that.
+ Pushback Animations		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:25:00	0:05:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:10:00	0:10:00	Adding big explosion animation.
+ Death Animation		2:15:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	4:30:00	Y	1:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	2:00:00	We tested the death animation in this enemy. It will cost less in the next enemies.
- Drone		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:15:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:05:00	
+ Path		0:00:00	0:00:00	3:30:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	2:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Shooting mechanic		0:00:00	0:00:00	1:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	1:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Pushback Animations		0:00:00	0:00:00	4:00:00	0:15:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	2:00:00	0:10:00	0:00:00	Adding small explosion animation.
+ Death Animation		0:00:00	0:00:00	1:00:00	0:00:00	0:01:00	Y	0:00:00	0:00:00	1:00:00	0:00:00	0:01:00	
- Mobile Turret		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Path		3:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	1:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Shooting mechanic		0:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:20:00	Y	0:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:10:00	There is a bug in the third wave
+ Pushback Animations		0:30:00	0:00:00	0:00:00	0:10:00	0:00:00	Y	0:15:00	0:00:00	0:00:00	0:10:00	0:00:00	Added medium explosion animation.
+ Spritesheet		1:00:00	0:00:00	0:00:00	2:05:00	0:00:00	Y	0:30:00	0:00:00	0:00:00	2:00:00	0:00:00	The original spritesheet was lacking some ripped animations.
+ Death Animation		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Tank		0:00:00	2:10:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Spritesheets totally remade.
+ Path		0:00:00	6:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	5:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Shooting mechanic		0:00:00	4:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	4:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Pushback Animations		0:00:00	2:30:00	0:00:00	1:55:00	0:00:00	Y	0:00:00	3:30:00	0:00:00	2:00:00	0:00:00	Spritesheet redone completely.
+ Death Animation		0:00:00	1:00:00	0:00:00	0:15:00	0:00:00	Y	0:00:00	1:00:00	0:00:00	0:15:00	0:00:00	Solved one death pushback.
- Barrel		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Pushback Animations		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:15:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:15:00	0:00:00	Including its medium explosion animation.
+ Death Animation		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:15:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:10:00	0:00:00	Whole dead's spritesheet had to be redone.
- Coins		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Pushback Animations		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Death Animation		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	We need to make the pushbacks for the big explosion for the death animation.
- Flying Machine		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	The colliders should be smaller for the bullets to hit the surface of the sprite
+ Path		0:00:00	0:00:00	0:00:00	6:05:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	3:00:00	0:00:00	
+ Shooting mechanic		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	2:30:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:05:00	Big_shot does not work
+ Pushback Animations		0:45:00	0:00:00	0:00:00	2:50:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:55:00	0:00:00	Spritesheet had to be rebuild and make fluid movement within different moves.
+ Death Animation		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:01:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:01:00	
- Falling Drone		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Path		0:00:00	0:00:00	4:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	2:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Shooting mechanic		0:00:00	2:00:00	2:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	2:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Pushback Animations		0:00:00	0:00:00	3:00:00	0:07:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	2:00:00	0:05:00	0:00:00	Adding small explosion animation.
+ Death Animation		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:30:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:01:00	Some bugs appeared on the enemies explosions and death animation. I've used this as a test to try and solve it without succeeding.
- Torpedos		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Path		0:00:00	2:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	2:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Shooting mechanic		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Pushback Animations		0:00:00	1:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	2:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+ Death Animation		0:00:00	1:15:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	1:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
Boss First Stage		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	4:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	20:00:00	Link to how should the sprite sheets be done:
+ Path		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N						

- Disk		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+Path		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+Shooting mechanic		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+Pushback Animations		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+Death Animation		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Web Page		3:00:00	0:00:00	0:00:00	0:20:00	0:00:00	Y	3:00:00	0:00:00	0:00:00	0:30:00	0:00:00	Power up and Bomb gifs.
Sound		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	N	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+Power Up		0:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:15:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+Explosions		0:00:00	0:45:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:00:00	1:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
+Characters Spawn		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:20:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:15:00	0:00:00	Depending on each character sounds a different effect.
+Coins		0:05:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:05:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Add the joystick in the inputs cpp code.		2:15:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	0:30:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Red /white images from the enemies		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:15:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:10:00	0:00:00	I've used photoshop to change sprites' colour.
- User interface spritesheets		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:21:00	0:00:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:16:00	0:00:00	
- Excel		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	4:10:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	1:30:00	It would be just 2h, but I couldn't figure out how to put images. (I still can't)
- Bugs		2:25:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	Y	4:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
- Video		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	2:30:00	Y	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	
	Actual Time:	50:00:00	29:10:00	18:30:00	34:52:00	35:49:00		Guessed Time:	28:10:00	30:15:00	10:00:00	29:31:00	31:14:00