



Carpeta de Campo - Friday Night Funkin'

Maini Joaquín – Quispe Peñarrieta Brandon Dylan – Makuc Bautista

Escuela de Educación Secundaria Técnica N°1

Materia: Programación 5° 3° A/B

Noviembre 2025

Fecha: Miércoles, 3 de septiembre de 2025

Actividades / Avances: Completar la lista y rol. Investigación de versiones de Godot/Python y mods de GitHub.

Objetivos:

Entregas:

Obstáculos

Feedback docente: Faltan completar columnas

Fecha: Jueves, 4 de septiembre de 2025

Actividades / Avances: Avanzar con el informe y el programa. Además de una investigación de aplicaciones y/o programas. Comienzo sobre el informe, versiones de Godot y vinculación con Python.

Objetivos: - Mejora en la organización de proyectos. - Estudio de programas.

Entregas:

Obstáculos::versiones de godot y vinculacion con python

Feedback docente:

Fecha: Miércoles, 10 de septiembre de 2025

Actividades / Avances: Editar la carpeta de Godot para borrar archivos innecesarios para hacer el juego funcional compatible con Python.

Objetivos: - Editar la carpeta de Godot para adaptarlo al proyecto.

Entregas:

Obstáculos:-compatibilidad con python

Feedback docente:

Fecha: Miércoles, 17 de septiembre de 2025

Actividades / Avances: Probar las mezclas y crear algo que sea compatible con lo que queremos hacer. Encontrar y crear canciones.

Objetivos: Mejorar y adaptar la música.

Entregas:

Obstáculos:Encontrar y crear canciones

Feedback docente:

Fecha: Jueves, 18 de septiembre de 2025

Actividades / Avances: Mejorar el programa.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Mejorar la calidad.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos:

Feedback docente:"Les recomiendo empezar con versión simplificada (menús, niveles básicos). Definan roles para que todos aporten.

README.md con la descripción y primer archivo Python (o del lenguaje que vayan a usar) con menú inicial.

Vamos con todo🔥"

Fecha: Miércoles, 24 de septiembre de 2025

Actividades / Avances: Añadiendo información a la presentación.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: No logramos modificar el código base.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos::no logramos modificar el código base

Feedback docente:

Fecha: Jueves, 25 de septiembre de 2025

Actividades / Avances: Preguntar y tomar información de las presentaciones, buscar versiones de Game Maker.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Encontrar un programa para avanzar, instalación del programa.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos:encontrar un programa para avanzar

Feedback docente:

Fecha: Miércoles, 1 de octubre de 2025

Actividades / Avances: Exposición del material.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Errores y preguntas sin resolver. Tomar en cuenta las recomendaciones dadas.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos:Errores y preguntas sin resolver

Feedback docente:

Fecha: Jueves, 2 de octubre de 2025

Actividades / Avances: Pruebas de Game Maker (tutoriales).

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Aprendizaje difícil del programa. Diseño de letras.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos: aprendizaje difícil del programa

Feedback docente:

Fecha: Miércoles, 8 de octubre de 2025

Actividades / Avances: Entendimiento de los temas y código con bloques.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Conexión y errores a través de las relaciones. Mejorar el diseño y reparación de bugs.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos: conexión y errores a través de las relaciones

Feedback docente:

Fecha: Jueves, 9 de octubre de 2025

Actividades / Avances: Diseño y lluvia de ideas artísticas sobre la implementación del fondo, búsqueda de sprites.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Colores y mezclas mixtas de diseño. Confirmar el fondo.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos: Colores y mezclas mixtas de diseño

Feedback docente:

Fecha: Miércoles, 15 de octubre de 2025

Actividades / Avances: Música + flechas.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Bugs con la coordinación. Añadir detalles.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos:bugs con la coordinacion

Feedback docente:

Fecha: Jueves, 16 de octubre de 2025

Actividades / Avances: Funcionamiento de flechas.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Diseño y bugs del programa. Añadir detalles.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos:diseño y buggs de programa

Feedback docente:

Fecha: Miércoles, 22 de octubre de 2025

Actividades / Avances: Exposición de material.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: El programa da errores, arreglarlos.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos:El programa da errores

Feedback docente:

Fecha: Jueves, 23 de octubre de 2025

Actividades / Avances: Diseñar el primer nivel.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Expocisión oral, terminar el primer nivel, sprite del BF y GF.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos:programacion:Sistemas de alarmas obsoleto, definicion de variables de tiempo abstractas y errores de logica basicos

Feedback docente:

Fecha: Miércoles, 29 de octubre de 2025

Actividades / Avances: Diseño del fondo y mejora de flechas.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Fallos al insertar el menú. Funcionalidad total del primer nivel.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos: fallos al insertar el menu

Feedback docente:

Fecha: Jueves, 30 de octubre de 2025

Actividades / Avances: Sprites de BF y GF, pantalla de niveles, animación.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Posibles niveles y efectos de sonido.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos: tiempo

Feedback docente:

Fecha: Miércoles, 5 de noviembre de 2025

Actividades / Avances: Arreglar la demo y errores.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Tener la demo.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos: tiempo

Feedback docente:

Fecha: Jueves, 6 de noviembre de 2025

Actividades / Avances: Demo y presentación.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Arreglar todo y agregar niveles.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos: tiempo y ritmo de flechas

Feedback docente:

Fecha: Miércoles, 12 de noviembre de 2025

Actividades / Avances: Arreglos en el Arduino.

<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Objetivos: Terminar lo que falta.

Entregas:<https://github.com/sanama-lab/fnf-x-Liga-de-villanos/tree/main>

Obstáculos:el tiempo

Feedback docente: