|  |
| --- |
| **Bitácora** |
| **Proyecto: Slayer of Monster**  |
| **Nombre: Maximiliano Riquelme , Katia Layi y Claudio Contreras**  |
| **Fecha: 22 de Octubre, 2018** |
| Trabajo que se realizó durante la última semanaSe avanzó en el desarrollo de las imágenes aplicándoles fondos transparentes y además se mejoró el diseño de la imagen principal del juego. Se realizó una búsqueda de música y sonidos para luego editar las seleccionadas. Finalmente se avanzó con la programación de la aplicación en la plataforma App Inventor 2. |
| Problemas encontrados y las pistas de soluciónErrores de los fondos de imágenes , pequeños problemas en la programación como por ejemplo cuando se pierde una vida el juego se reinicia siendo esto un error ya que el juego debería continuar desde donde se perdió la vida, y finalmente, dificultades en encontrar un programa adecuado para editar de manera óptima la música.Para arreglar dichos problemas, en el primer caso se cambió a otro editor de imágenes con el cual se pudo solucionar el problema del fondo transparente. En el segundo caso, se solucionará mediante consultas e información dentro la plataforma. Finalmente, se buscó un programa conveniente que facilite la editación de la música. |
| El proyecto avanza según la planeaciónSi, avanza a un ritmo considerable ya que el aporte de cada integrante del equipo proporciona un mejor avance del proyecto. Cada integrante está cumpliendo con su respectivas tareas semanales, logrando así un avance efectivo del proyecto. |
| Cuáles son las tareas para la próxima semanaFinalizar los últimos detalles de algunas de la imágenes, seleccionar la música correspondiente a cada escenario ya editada anteriormente, finalmente seguir con el avance de la programación de la aplicación. |