

Setmana	Data	Hi ha hagut avanç?	Activitats realitzades	Tasques a treballar	Dificultats trobades	Solucions realitzades	Comentaris generals per part del grup	Comentaris del tutor
1	22/09/25	<input checked="" type="checkbox"/>	Ficha proyecto SMX, compromís i Proposta	Continuació proposta i següents tasques	Cap dificultat trobada al dia d'avui	Cap	Hem fet una bona plantejació del projecte que volem fer	
2	29/09	<input checked="" type="checkbox"/>	Acabar proposta, començar la memòria, crear formatge del joc i veure com s'utilitza godot.	seguiment de la memòria i veure godot	res	res	ens pot costar una mica utilitzar godot perquè ni hem utilitzat godot ni al.	
3	30/09	<input checked="" type="checkbox"/>	Començament de diagrama de gannt(planejació)	Realització del diagrama Gannt	al principi, ens va costar la plantejació	pensar en grup i tot va sortir bé	No sabemos como empezar, pero viendo lo que queremos en adelante para nuestro proyecto, hemos visualizado un poco el tiempo que nos llevará cada cosa	
4	06/10/2025	<input checked="" type="checkbox"/>	Fet el diagrama de Gannt	Revisar si de veritat està bé plantejat i ficar les hores	Com fer-ho	Com poder fer el diagrama	A l'hora de fer el diagrama no sabem com fer-ho ja que només el teníem plantejat en un document bàsic.	
5	14/10/25	<input checked="" type="checkbox"/>	acabat el diagrama de gannt i començar a utilitzar trello	acabar el document de eines de gestió	aprendre a utilitzar Trello	navegar per la web, descobrint	Com no sabem les hores finals que treballarem amb el projecte, no hem posat res.	
6	21/10/25	<input checked="" type="checkbox"/>	Acabat la creació de trello, acabat la fixa d'eines i hem començat a utilitzar godot	memòria	res	Cap	Anirem més guats amb el projecte gràcies a trello	
7	27/10	<input checked="" type="checkbox"/>	Comprendre conceptes godot i fer proves.	document funcional (agregat nou)	res	Cap	Hem vist que godot no es tant difícil de entendre però si s'ha d'estar atent per a que vagi tot bé	
8	28/10	<input checked="" type="checkbox"/>	Continuar amb godot i entendre les seves eines	document funcional (agregat nou)	res	Cap	estem agafat en truc a la plataforma	
9	4/11	<input checked="" type="checkbox"/>	Vam començar a plantejar com fer el document Funcional	acabar el document funcional	cap problema	Cap	Bona plantejació per part dels 2, ara toca posar-ho a prova	
10	10/11	<input checked="" type="checkbox"/>	Començament del document Funcional amb els punts 1 i 2. Introducció i anàlisi de requisits	acabar el document funcional	cap problema	Cap	començem plasman el que habíem pensat anteriorment	
11	11/11	<input checked="" type="checkbox"/>	Seguiment amb el domnet funcional, acabant els punts 3 i 4. Anàlisi de requisits i rols i Casos i escenaris d'ús	acabar el document funcional	cap problema	Cap	seguim plasman el que habíem pensat anteriorment	
12	17/11	<input checked="" type="checkbox"/>	Seguiment amb el domnet funcional, acabant els punts 5 i 6. Model de dades o estructura de la informació Diseño de la Interficie	acabar el document funcional	cap problema	Cap	seguim plasman el que habíem pensat anteriorment	
13	18/11	<input checked="" type="checkbox"/>	Seguiment amb el domnet funcional, acabant els punts 7 i 8. Planificación técnica i Análisi de riesgos	acabar el document funcional	cap problema	Cap	seguim plasman el que habíem pensat anteriorment	
14	24/11	<input checked="" type="checkbox"/>	Terminació i entrega del document Funcional Acabant els punts 9 i 10 Validación i criterios d'èxit i Conclusión	reprendre el que vam deixar a milges en godot	cap problema	Cap	acabem de treballar amb aquest document, que ens ha sortit com volíem	
15	25/11	<input checked="" type="checkbox"/>	Reprendre i pensar com treballar amb el començament que vam tenir sobre GODOT.	Revisió i saber les coses bàsiques de godot	cap problema	Cap	tots dos vam fer una pluja d'idees sobre el joc i vam acabar decidint	
16	1/12	<input checked="" type="checkbox"/>	començar amb el script del joc en godot	realitzar el script en funció al que necessitem	algunes comandes de moviment	ajudes de vídeos	no sabem com començar, però gràcies a vídeos hem pogut fer un gran avanç	
17	2/12	<input checked="" type="checkbox"/>	Seguir amb fscript	realitzar el script en funció al que necessitem	algunes comandes de moviment	ajudes de vídeos	després dels vídeos d'aprenentatge, tot ens anava més fàcil	
18	9/12	<input checked="" type="checkbox"/>	Seguir amb fscript	realitzar el script en funció al que necessitem	cap problema	Cap	després dels vídeos d'aprenentatge, tot ens anava més fàcil	
19	15/12	<input checked="" type="checkbox"/>	Seguir amb fscript i els moviments del personatge	realitzar el script en funció als moviments del personatge que necessitem	algunes comandes de moviment	ajudes de vídeos	després dels vídeos d'aprenentatge, tot ens anava més fàcil. Però ara tenim que afegir les animacions, que al principi algunes comandes ens van confondre, però poc a poc ho anavem fent amb menys problemes.	
20	16/12	<input checked="" type="checkbox"/>	Seguir amb fscript i els moviments del personatge	realitzar el script en funció als moviments del personatge que necessitem	algunes comandes de moviment	ajudes de vídeos	després dels vídeos d'aprenentatge, tot ens anava més fàcil. Però ara tenim que afegir les animacions, que al principi algunes comandes ens van confondre, però poc a poc ho anavem fent amb menys problemes.	
21	12/1	<input checked="" type="checkbox"/>	Creem animacions de cada moviment	utilitzar totes les animacions que ens hem descarregat i assignar-les al player	cap problema	Cap	No ens ha costat gaire, fer aquest pas ja que amb els anteriors ja en teníem bastant idea sobre les animacions i no hem tingut cap problema	
22	13/1	<input checked="" type="checkbox"/>	Acabem de crear animacions	utilitzar totes les animacions que ens hem descarregat i assignar-les al player	cap problema	Cap	El mateix que abans, senzill i bon treball del grup amb aquesta creació	
23	19/1	<input checked="" type="checkbox"/>	Empezar a crear vocetos de mapas/escenarios	pensar en diferents nivells amb diferents dificultats i crear-los en pantalla	falta d'imaginació	buscar nivells d'altres jocs	Hemos dibujado diferentes mapas, para tener ejemplos en mente de cosas a poder hacer	

24	201	<input checked="" type="checkbox"/>	Seguimos con la creacion de mapa y niveles.	pensar en diferents nivells amb diferents dificultats i crear-los en pantalla	cap problema	Cap	Seguimos dibujando diferentes mapas, para tener ejemplos en mente de cosas a poder hacer	
25	261	<input checked="" type="checkbox"/>	Subida de proyecto al github, creando clave ssh.	saber com pujar el projecte, per a quan treballem de forma individual a casa	no sabiem com fer-ho	vam demanar ajuda al professor	Paso importante para poder trabajar desde casa y que el compañero pueda ver lo modificado y añadido con GITHUB	
26	271	<input checked="" type="checkbox"/>	seguir montando los escenarios	pensar en diferents nivells amb diferents dificultats i crear-los en pantalla	cap problema	Cap	Seguimos montando mapas, falta un poco de imaginación pero poco a poco, van saliendo como queremos.	
27	212	<input checked="" type="checkbox"/>	seguir montando los escenarios	pensar en diferents nivells amb diferents dificultats i crear-los en pantalla	cap problema	Cap	Seguimos montando mapas, todo va mejorando y saliendo como ambos queremos.	
28	912	<input checked="" type="checkbox"/>	seguir montando los escenarios + fondos	implementar fons de pantalla als nivells que estem avançant	com fer els backgrounds	buscar informació i ajuda	Gracias a los videos de seguimiento que estamos viendo, hemos podido hacer los backgrounds en los distintos niveles, de una manera facil y accesible.	
29	1712	<input checked="" type="checkbox"/>	Acabamos de crear los escenarios del juego(3 en total)	acabar de implementar los fondos en los diferentes niveles y verificando que el nivel se puede pasar	cap problema	cap	Al ver que ya empeiza a coger forma el videojuego nos alegro bastante, ya que vemos que nuestro trabajo esta mereciendo la pena.	
30	2312	<input checked="" type="checkbox"/>	Añadimos el salto "coyote" y "doble jump"	programamos el salto coyote y el doble jump, para que el personaje pueda saltar más	no sabiem com fer-ho	vam buscar informació necessaria	Al principio no sabiamos por donde empezar, pero fuimos parte por parte sin prisas, buscamos algun video de ayuda para el script de ambos saltos y lo demás salio de manera fluida	
31	2412	<input checked="" type="checkbox"/>	Pantalla de inicio	Creamos la pantalla de inicio del juego con 2 opciones "jugar y salir" y su respectivo fondo de pantalla	cap problema	cap	Hicimos un trabajo muy bueno, encontrando información que nos ayudó mucho y supimos plasmarla perfectamente.	
32	213	<input checked="" type="checkbox"/>	Avanzamos memoria	Continuar con la memoria	Preguntas no entendidas,	Preguntas resueltas	Al principio estabamos perdidos, porque dejamos estancada la memoria.	
33	313	<input checked="" type="checkbox"/>	Avanzamos memoria	Continuar con la memoria	Preguntas no entendidas,	Preguntas resueltas	Ya estamos situados en que punto esta la memoria.	
34	913	<input checked="" type="checkbox"/>	Añadir fondos	Configurar bien los fondos	no sabiamos como poner fondo interactivo	Ver bien el tutorial	Ya tenemos organizado todos los videos que tenemos que evr a partir de ahora	
35	1013	<input checked="" type="checkbox"/>	Fondos bien configurados	añadir scripts correspondientes	nada	nada	ir acelerando el ritmo	
36	1713	<input checked="" type="checkbox"/>	solucionar errores depurador	seguir solucionando errores	no sabiamos que error fallaba	ver otra vez los tutoriales	seguir solucionando	
37	2313	<input checked="" type="checkbox"/>	solucionar errores depurador	seguir solucionando errores	no sabiamos que error fallaba	ver otra vez los tutoriales	seguir solucionando	
38	2413	<input checked="" type="checkbox"/>	solucionar errores depurador	seguir solucionando errores	no sabiamos que error fallaba	ver otra vez los tutoriales	seguir solucionando	
39	714	<input checked="" type="checkbox"/>	añadir sierra	colocar sierra en diferentes niveles	nada	nada	continuar cosas en casa para no retrasarnos mas	
40	1314	<input checked="" type="checkbox"/>	script de sierra	hacer otro obstaculo	nada	nada		
41	1414	<input checked="" type="checkbox"/>	añadir spikeball	colocar spikeball en diferentes niveles	nada	nada		
41	2014	<input checked="" type="checkbox"/>	continuar memoria	seguir con memoria	nada	nada		
41	2114	<input checked="" type="checkbox"/>	continuar memoria	seguir con memoria	nada	nada		
41	2214	<input checked="" type="checkbox"/>	Hacer menu de pausa y control de audio	hacer pantalla game over, nivel completado y victoria	No se sincronizaba bien con las pantallas	ver y arreglar bien los scripts		
41	2414	<input checked="" type="checkbox"/>	Pantalla game over y nivel completado	hacer la pantalla victoria	Se rompió el código	cambiar scripts		
41	2814	<input checked="" type="checkbox"/>	Editar ficha de proyecto	acabar juego	nada	nada		

41	28/4	<input checked="" type="checkbox"/>	Pantallas acabadas y scripts arreglados sincronizados con las diferentes pantallas correspondientes	acabar el juego y continuar con la memoria	nada	nada	
41	29/4	<input checked="" type="checkbox"/>	Juego acabado y continuación de memoria	hacer la web continuar la memoria	nada	nada	
41	5/5	<input checked="" type="checkbox"/>	Subir juego a itch.io	hacer web	nada	nada	
41	8/5	<input checked="" type="checkbox"/>	Web empezada en clase y terminada en casa	hacer presentación	nada	nada	
41	13/5	<input checked="" type="checkbox"/>	presentación casi acabada	dividimos puntos que faltan de la memoria	organización	hablar bien las cosas	
41	14/5	<input checked="" type="checkbox"/>	presentación acabada y seguir editando ficha de proyecto	acabar puntos memoria	nada	nada	
41	15/5	<input checked="" type="checkbox"/>	PROYECTO TERMINADO	FINAL DE LA MEMORIA POR COMPLETO	nada	nada	