Seguimiento Semanal – They Left Notes

Juan José Alonso Romero – SMX2B – Curs 2025-2026

Setmana	Data	Hi ha hagut avanç?	Activitats realitzades	Tasques a treballar	Dificultats trobades	Solucions realitza
1	07/10/25	No	Instalación de Unity	Nada	Como han avisado tarde que no se puede usar Unity este día no ha valido de nada.	Ninguna
1	08/10/25	Sí	Menú del juego. Botones	Mejorar menú	Ninguna	Ninguna
2	14/10/25	Sí	Organización de carpetas y scripts	Mejorar las carpetas	Ninguna	Ninguna
3	20/10/25	Sí	Código de movimiento del jugador	Arreglar cámara	La cámara giraba 360 grados hacia arriba, se podía ver la cara al jugador.	Se busca solución de Godot.
3	21/10/25	Sí	Asset del personaje	Integrar personaje	Ninguna	Ninguna
4	27/10/25	Sí	Terreno/suelo del bosque	Añadir árboles	Ninguna	Ninguna
5	28/10/25	Sí	Cámara del jugador arreglada	Mejorar movimiento	Ninguna	Se limita la rotación clamp().
6	03/11/25	Sí	Assets de arbustos	Añadir más vegetación	Ninguna	Ninguna
7	04/11/25	Sí	Assets de árboles variados	Poblar el bosque	Ninguna	Ninguna
8	10/11/25	Sí	Assets de coches	Añadir colisión al coche	Ninguna	Ninguna
9	11/11/25	Sí	Colisión con los objetos del entorno	Afinar colisiones	Ninguna	Ninguna
10	17/11/25	Sí	Colisión del personaje	Probar movimiento completo	Ninguna	Ninguna
11	18/11/25	Sí	Cielo y ambiente general	Mejorar iluminación	Ninguna	Ninguna
12	24/11/25	No	Intento de lluvia con partículas	Dejarlo sin lluvia	No hay tutoriales de cómo hacer lluvia con esta versión de Godot. Las gotas aparecían fuera de la escena.	Ninguna. Se decide implementar lluvia.
13	25/11/25	Sí	Búsqueda e importación de assets de cabañas	Colocar cabañas en el mapa	La página de assets estaba bloqueada por la XTEC.	A mitad de clase se acceder y encontra de casas.
14	01/12/25	Sí	Notas, fogata y assets varios con colisión	Sistema de lectura de notas	Ninguna	Ninguna
15	02/12/25	Sí	Sistema de diálogo + efecto glitch	Mejorar diálogos	Ninguna	Ninguna
16	08/12/25	Sí	Linterna funcional	Ajustar iluminación	Ninguna	Ninguna

Setmana	Data	Hi ha hagut avanç?	Activitats realitzades	Tasques a treballar	Dificultats trobades	Solucions realitza
17	09/12/25	Sí	Mejoras generales del proyecto	Seguir puliendo	Ninguna	Ninguna
18	15/12/25	No	Intento de animación del personaje al andar	Dejar sin animación	No deja añadir el esqueleto de un personaje a otro. El nuevo personaje aparecía desde otra cámara.	Se decide dejar el sin animación de c
19	16/12/25	Sí	Teletransporte entre exterior e interior de la cabaña (F). Copia en GitHub.	Recuperar bug si aparece	Al hacer el TP el proyecto se bugó: la linterna desapareció y el personaje se movía al revés.	Se recupera la vers guardada en GitHu
20	12/01/26	Sí	Recuperación del proyecto desde GitHub	Continuar con sistema de notas	Ninguna	Se descarga el pro GitHub anterior al b reimporta en Godo
21	13/01/26	Sí	Sistema de notas coleccionables	Añadir más notas al mapa	No sabía cómo salir de la nota al leerla.	Se consulta ChatG Después de 20 mir consigue salir con l tecla de entrada.
22	09/02/26	Sí	Sistema de audio ambiental (pasos, ramas, pájaros, chase)	Ajustar tiempos aleatorios	Los pasos sonaban aunque el jugador estuviera quieto.	Se combina deteco input con is_on_flo sincronizar correcta
23	10/02/26	Sí	Sistema de susto con la sombra	Ajustar posición y duración	La sombra aparecía en coordenadas fijas del mundo en vez de delante del jugador.	Se calcula la posici usando el basis de con global_transform.ba
24	17/02/26	Sí	Sistema de final del juego (gasolina + coche + pantalla final)	Pulir el texto final	El CanvasLayer de la pantalla final no aparecía al activarse. Ruta de nodos incorrecta.	Depuración con pri extensivos. Se corr ruta y se mueve el nodo PantallaFinal.
25	24/02/26	Sí	Notas del juego: redacción de textos narrativos	Colocar notas en el mapa	Ninguna	Ninguna
26	02/03/26	Sí	Shader PSX: ajuste y precompilación	Verificar en build exportada	Flickering en algunos modelos con el vertex jitter.	Se ajusta la intensi jitter y se precompi shaders.
27	03/03/26	Sí	Página web del estudio Night Tape Studio	Publicar en GitHub Pages	Ninguna	Ninguna
28	09/03/26	Sí	Exportación del juego para Linux	Subir a Itch.io	El archivo index.pck era demasiado grande para la exportación web de Itch.io.	Se exporta para Lin sube el zip con el e y el .pck juntos.
29	10/03/26	Sí	Pruebas finales de jugabilidad completa	Corregir bugs menores	Algunos Label3D mostraban caracteres corruptos al exportar.	Se quita la fuente personalizada y se fuente por defecto
30	16/03/26	Sí	Redacción de la memoria del proyecto	Completar todos los apartados	Ninguna	Ninguna
31	17/03/26	Sí	Revisión final y preparación de la presentación	Nada	Ninguna	Ninguna