

Semana 5/4:

- Inclusión de propiedades básicas del personaje (vida, cargador, daño, velocidad, cadencia de disparo, etc)
- Diseño del árbol de evolución del personaje (idea)
- IA de los enemigos
- Menú básico

Semana 12/4:

- Primera inclusión de un sistema de puntaje (local)
- Primera inclusión del sistema de experiencia
- Primera inclusión de objetos consumibles

Semana 19/4:

- Primer iteración árbol de evoluciones
- Primer iteración tienda de puntos

Semana 26/4:

- Segunda iteración árbol de evoluciones
- Segunda iteración tienda de puntos
- Primer iteración puntaje global

Semana 3/5:

- Segunda iteración puntaje global
- Primera iteración animaciones (jugador)
- Primer iteración efectos de sonido

Semana 10/5:

- Primer iteración diseño de enemigos
- interfaz gráfica (vida, barra de experiencia, cargador)

Semana 17/5:

- Primer iteración del arte del juego
- Segunda iteración efectos de sonido
- Segunda iteración diseño de enemigos

Semana 24/5:

- Segunda iteración del arte del juego
- Refinamiento de dificultad del juego
- Segunda iteración animaciones (enemigos y otros)

Semana 31/5:

- Temas no resueltos previamente

Semana 7/6:

-
- Lanzamiento oficial del juego