					CR	ONO	GR	AM	A 13												
		ACTIVIDADES	RECURSOS																		
			R1	R2	R3	R4	10	M. 1 11	14		MAN 16		18	21	22	MAN 23	A 3	25	28	SE 29	MAN 30
0	1	Coordinación Semanal (diagrama de Gantt)	X	X	X	X	R1							 - -							
1	1	Makefile			Х								R3					R3			
2	1	Character: añadir campo following			Х		R3	R3													
2	2	Character: añadir set following			Х		R3	R3													
2	3	Character: añadir get following			Х		R3	R3													
2	4	Character: modificar print			Х		R3	R3													
3	1	Añadir e implementar el comando recruit			Х					R3	R3										
4	1	Añadir e implementar el comando abandon			Х							R3	R3								
5	1	Game actions: modificar attack con followers			Х									R3	R3						
6	2	Space: más de un personaje por espacio			Х															R3	
6	2	Graphic engine: varios personajes por espacio			Х															R3	
6	3	Game: gestión de los followers			Х																R3
6	4	Game actions: modificar chat con followers			Х																
7	1	Space: mapa con capas	Х				R1	R1													
7	2	Game actions: move up	Х				R1	R1													
7	3	Game actions: move down	Х				R1	R1													
7	4	Graphic engine: mapa con capas	Х							R1	R1							R1			
8	1	Object: campo health		Х			R2	R2													
8	2	Object: set health		Х			R2	R2													
8	3	Object: get health		Х			R2	R2													
8	4	Object: campo movable		Х					R2	R2											
8	5	Object: set movable		Х					R2	R2											
8	6	Object: get movable		Х					R2	R2											
8	7	Object: campo dependency		Х							R2	R2									
8	8	Object: set dependency		Х							R2	R2									
8	9	Object: get dependency		Х							R2	R2									
8	10	Object: campo open		Х									R2	R2							
8	11	Object: set open		Х									R2	R2							

A 4												
1	2	5	5 6 7 8 9									
	R3					R3		R1				
	KJ					KJ		KI				
R3	D3	R3										
	KJ	KJ										

8	12	Object: get open		Х									R2	R2							
8	13	Object: print con health, movable, dependency y open		Х												R2	R2				
9	1	Game actions: modificar los comandos de objetos		Х								R2	R2	R2							
10	1	Game reader: modificar lectura de espacios	Х				R1	R1													
10	2	Game reader: modificar lectura de objetos	Х					R1	R1	R1	R1										
11	1	Game actions: comando para usar objetos		Х														R2	R2		
12	1	Game actions: comando para abrir links con objetos		Х														R2	R2		
13	1	Graphic engine: customizarlo al gusto	Х	Х	Х	Χ	R1	R2	R3	R4	R1	R2	R3	R4	R1	R2	R3	R4	R3	R4	R1
14	1	Anthill.dat: Hacer que sea de la forma especificada				Χ	R4														
15	1	Guía del juego: descripción del argumento				Χ		R4	R4	R4											
15	2	Guía del juego: información del juego				Χ	R4	R4				R4	R4								
15	3	Guía del juego: mapa				Χ		R4													
15	4	Guía del juego: game walktrough				Χ															
15	5	Guía del juego: fichero de comandos del walkthrough				Χ															
16	1	Game management: load & save	Х										R1	R1	R1	R1					
17	1	Game actions: añadir load y save	Х													R1	R1	R1			
18	1	Game rules: acciones del usuario				Χ								R4	R4	R4	R4				
18	2	Game rules: acciones exclusivas del juego				Х											R4	R4	R4		
19	1	Game: juego determinista con -d		Х																	
20	1	Game loop: cambio de turno determinado	Х									R1						R1			
21	1	Game: equipos de players	Х	Х	Х	Χ				R1											
22	1	Identificar el usuario que ha ejecutado cada comando	Х	Х	Х	Χ	R1														
23	1	Depuración de errores	Х	Х	Х	Х	R3	R4	R1	R2	R3			R2	R3	R4			R3	R4	R1
24	1	Revisión general	Х	Χ	Х	Χ		R1					R2					R3			
25	1	Entrega			_	Χ															

R2 R3 R4 R1 R2 R3 R4 R3 R4 R3 R4									
R4 R									
R4 R									
R4 R									
R4 R									
R4 R									
R4 R									
R4 R									
R4 R4 R4	R2	R3	R4	R1	R2	R3	R4	R3	R4
R4 R4 R4									
R4 R4 R4									
R4 R4 R4									
R4 R4 R4									
R2 R3 R4 R1 R2 R3 R4 R3 R4 R1 R1					R4				
R4 R1		R4	R4	R4					
R4 R1									
R4 R1									
R4 R1									
R4 R1									
R4 R1									
R4 R1									
R4 R1									
R4 R1									
	R2		R4	R1	R2	R3	R4	R3	
R3		R4							
									R3