



Trabajo Práctico de Entrega Obligatoria N°1 – Entrega 4

Comisión N°3

AGRA, FEDERICO GERMÁN (94186)

DÍAZ FIGUEROA, RODRIGO MARTIN (97400)

Índice

Especificación de Requerimientos Funcionales -----	2
Estructura de Descomposición del Trabajo -----	12
Listado de Actividades -----	14
Planificación -----	17
Diagrama de Gantt -----	17
Diagrama de Red -----	20
Aclaraciones Generales -----	22

Especificación de Requerimientos Funcionales

Nombre	Finalizar Nivel Completado
Id	RF3
Categoría	Funcional
Descripción	El sistema debe finalizar el nivel satisfactoriamente para luego cargar el próximo nivel.
Términos	Nivel.
Justificación	El nivel debe poder ser completado exitosamente.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF1.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	Es factible ya que se puede saber si el usuario gana la partida o no, además el lenguaje de programación permite devolver un estado en la finalización de una operación.
Método de verificación	Ganar un nivel y visualizar que el programa reacciona correctamente.

Nombre	Finalizar Nivel Perdido
Id	RF4
Categoría	Funcional
Descripción	El sistema debe finalizar el nivel, resetear la puntuación del usuario y permitir reiniciar el nivel.
Términos	Nivel.
Justificación	El nivel debe poder ser terminado no exitosamente.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF1.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	Es factible ya que se puede saber si el usuario gana la partida o no, además el lenguaje de programación permite devolver un estado en la finalización de una operación.
Método de verificación	Se pierde un nivel y se visualiza que el programa reacciona correctamente.

Nombre	Proveer Horda de Enemigos
Id	RF7
Categoría	Funcional
Descripción	El sistema debe ser capaz de enviar hordas enemigas para atacar a la defensa del usuario. Estas constarán de entre

	10 y 30 unidades enemigas dependiendo que número de horda que sea.
Términos	
Justificación	El juego se basa en hordas que atacan a la defensa del usuario.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF6.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación lo permite
Método de verificación	Se debe visualizar una horda de enemigos en un nivel.

Nombre	Proveer Premio
Id	RF8
Categoría	Funcional
Descripción	Los enemigos, al ser destruidos, dejan premios (monedas y/u objetos) los cuales el usuario deberá poder recolectar. También pueden aparecer de manera espontánea y al azar en favor del usuario.
Términos	Unidad Enemiga, Destruir, Premio, Objetos, Recolectar, Usuario.
Justificación	Se deben diferenciar distintos tipos de premios.
Prioridad	Alta
Dependencias	
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la herencia de clases.
Método de verificación	Poder visualizar un premio en el mapa.

Nombre	Proveer Premio Campo de Protección
Id	RF8.1
Categoría	Funcional
Descripción	Ataca a cualquier unidad contraria que se encuentre dentro del campo.
Términos	Ataque, Unidad, Mapa, Premio.
Justificación	Se debe poder crear un objeto que efectúe un campo de protección a una o varias unidades.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF8.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la especificación de clases.
Método de verificación	Jugar un nivel, obtener un objeto de campo de protección y verificar su correcto funcionamiento.

Nombre	Proveer Premio Bomba
Id	RF8.2
Categoría	Funcional
Descripción	Puede ser colocada en cualquier celda del mapa y ataca a todas las unidades (aliadas y enemigas) en un radio de una celda a la redonda.
Términos	Bomba, Premio, Mapa, Celda, Ataque, Unidad Aliada, Unidad Enemiga.
Justificación	Se debe poder crear un objeto que explote y tenga un radio de ataque.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF8.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la especificación de clases.
Método de verificación	Jugar un nivel, obtener un objeto de bomba y verificar su correcto funcionamiento.

Nombre	Proveer Premio Magia Ataque
Id	RF8.3
Categoría	Funcional
Descripción	Aumenta el ataque de todas las unidades aliadas por un tiempo determinado.
Términos	Ataque, Unidad Aliada, Unidad Enemiga, Tiempo, Premio.
Justificación	Se debe poder crear un objeto aumente el ataque de una o varias unidades.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF8.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la especificación de clases.
Método de verificación	Jugar un nivel, obtener un objeto de magia de ataque y verificar su correcto funcionamiento.

Nombre	Proveer Premio Magia Rango
Id	RF8.4
Categoría	Funcional
Descripción	Aumenta el rango de alcance de todas las unidades aliadas por un tiempo determinado.
Términos	Rango, Unidades Aliadas, Tiempo, Premio.

Justificación	Se debe poder crear un objeto que aumente el rango de todas las unidades aliadas.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF8.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la especificación de clases.
Método de verificación	Jugar un nivel, obtener un objeto de magia de rango y verificar su correcto funcionamiento.

Nombre	Proveer Premio Curación
Id	RF8.5
Categoría	Funcional
Descripción	Recupera algunos puntos de vida a todas las unidades aliadas.
Términos	Vida, Unidad Aliada, Premio.
Justificación	Se debe poder crear un objeto que recupere ciertos puntos de vida de todas las unidades aliadas.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF8.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la especificación de clases.
Método de verificación	Jugar un nivel, obtener un objeto de curación y verificar su correcto funcionamiento.

Nombre	Proveer Objeto Comprable
Id	RF9
Categoría	Funcional
Descripción	El sistema debe contar con cuatro tipos de objetos a disposición del usuario para comprar. Estos objetos se diferencian en dos tipos: Con vida o por tiempo.
Términos	Objeto, Usuario, Vida, Tiempo.
Justificación	Se deben diferenciar dos tipos de objetos comprables.
Prioridad	Alta
Dependencias	
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la herencia de clases.
Método de verificación	Al comprar un objeto y haberlo colocado, este debe visualizarse en el mapa.

Nombre	Proveer Objeto por Tiempo
Id	RF9.2
Categoría	Funcional
Descripción	El beneficio que proveen estos objetos perdura un tiempo determinado. Estos son: - Milhouse: Tiempo de acción: 10 segundos; Costo: 25. - Flanders: Tiempo de acción: 20 segundos; Costo: 75.
Términos	Milhouse, Flanders, Objeto, Tiempo.
Justificación	Se deben poder diferenciar dos tipos de objetos que perduren un cierto tiempo.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF9
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la herencia de clases.
Método de verificación	Al comprar un objeto por tiempo y haberlo colocado, este debe visualizarse en el mapa el tiempo que dure su beneficio.

Nombre	Proveer Objeto Milhouse
Id	RF9.2.1
Categoría	Funcional
Descripción	Tiempo de acción: 10 segundos; Costo: 25.
Términos	Milhouse, Objeto, Costo, Tiempo.
Justificación	Se debe poder obtener en el juego un objeto Milhouse.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF9, RF9.2.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la especificación de clases.
Método de verificación	Al comprar un objeto Milhouse y haberlo colocado, este debe visualizarse en el mapa el tiempo que dure su beneficio.

Nombre	Proveer Objeto Flanders
Id	RF9.2.2
Categoría	Funcional
Descripción	Tiempo de acción: 20 segundos; Costo: 75.
Términos	Flanders, Objeto, Costo, Tiempo.
Justificación	Se debe poder obtener en el juego un objeto Flanders.

Prioridad	Alta
Dependencias	RF9, RF9.2.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la especificación de clases.
Método de verificación	Al comprar un objeto Flanders y haberlo colocado, este debe visualizarse en el mapa el tiempo que dure su beneficio.

Nombre	Proveer Objeto Mapa
Id	RF10
Categoría	Funcional
Descripción	En el mapa se deben colocar aleatoriamente objetos que obstaculicen o dificulten el avance de las unidades tanto aliadas como enemigas. Estos objetos no son comprables por el usuario. Se distinguen dos tipos: - Muro: Vida: 20. - Lodo: Tiempo: 10 segundos.
Términos	Mapa, Objeto, Obstáculo, Unidad Aliada, Unidad Enemiga, Muro, Lodo.
Justificación	Se deben poder diferenciar dos tipos de objetos propios del mapa.
Prioridad	Media
Dependencias	
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la herencia de clases.
Método de verificación	Se genera un nivel y se deben visualizar objetos de este tipo de manera aleatoria.

Nombre	Proveer Objeto Muro
Id	RF10.1
Categoría	Funcional
Descripción	Objeto que obstaculiza el paso de cualquier unidad que pretende sobrepasarlo. Vida: 20.
Términos	Objeto, Muro, Unidad, Vida.
Justificación	El mapa debe inicializarse con objetos esparcidos de manera aleatoria que obstaculicen el paso de las unidades.
Prioridad	Media
Dependencias	RF10.
Documentos	

Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la especificación de clases.
Método de verificación	Se genera un nivel y de deben visualizar objetos de tipo Muro de manera aleatoria.

Nombre	Proveer Objeto Lodo
Id	RF10.2
Categoría	Funcional
Descripción	Objeto temporal que dificulta el paso sobre él. Reduce la velocidad de las unidades enemigas que pasan sobre él. Tiempo: 10 segundos.
Términos	Objeto, Lodo, Unidad Enemiga, Velocidad, Tiempo.
Justificación	El mapa debe inicializarse con objetos esparcidos de manera aleatoria que dificulten el paso de las unidades.
Prioridad	Media
Dependencias	RF10.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación permite la especificación de clases.
Método de verificación	Se genera un nivel y de deben visualizar objetos de tipo Lodo de manera aleatoria.

Nombre	Destruir Unidad Aliada
Id	RF13
Categoría	Funcional
Descripción	Se debe poder eliminar una unidad aliada al ser destruida por un enemigo o alcance de bomba. La celda deberá quedar vacía luego de la eliminación, disponible para ser ocupada por una nueva unidad o bien por algún objeto provisto al azar por el mapa.
Términos	Unidad Aliada, Unidad Enemiga, Bomba, Celda, Objeto.
Justificación	Se debe poder eliminar una Unidad Aliada.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF5.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	Se puede implementar esta función en el lenguaje de programación, mediante la destrucción de un objeto.
Método de verificación	Se visualiza la eliminación de una Unidad Aliada en el mapa.

Nombre	Recolectar Premio
Id	RF15

Categoría	Funcional
Descripción	El usuario debe poder “tocar” sobre un premio en el mapa y recolectarlo para utilizarlo a su favor cuando lo requiera. El premio debe desaparecer del mapa.
Términos	Premio, Usuario, Mapa.
Justificación	Los premios se deben generar para que el usuario pueda recolectarlos y utilizarlos a su favor.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF8.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	Se puede implementar esta función en el lenguaje de programación.
Método de verificación	Tocar sobre un premio y obtenerlo.

Nombre	Mostrar Barra de Menú
Id	RF17
Categoría	Funcional
Descripción	Como parte de la GUI de la aplicación, se mostrará una barra de menú con la cual el usuario podrá seleccionar diferentes opciones.
Términos	GUI
Justificación	Es necesario contar con un menú de selección para facilitar el uso de la aplicación al usuario.
Prioridad	Baja
Dependencias	RF1, RF2, RF3, RF4.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	La facilidad brindada por los “GUIBuilder” hace que esta funcionalidad sea sencilla de agregar.
Método de verificación	La barra de Menú será visible en la GUI de la aplicación.

Nombre	Mostrar Opciones Juego
Id	RF17.1
Categoría	Funcional
Descripción	Como parte de la Barra de Menú se contará con una pestaña para mostrar las opciones de las acciones que se pueden realizar sobre el juego. Dentro de esta pestaña se identificarán las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> - Iniciar nivel: Inicia el primer nivel. - Reiniciar nivel: Reinicia el nivel actual. - Ajustes: Abre las configuraciones del juego. - Salir: Sale del juego.
Términos	GUI, Nivel.
Justificación	Es necesario contar con una pestaña que permita seleccionar diferentes acciones a realizar sobre el juego.

Prioridad	Media
Dependencias	RF1, RF2, RF3, RF4, RF17.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	La facilidad brindada por los “GUIBuilder” hace que esta funcionalidad sea sencilla de agregar.
Método de verificación	La pestaña será visible en la GUI de la aplicación.

Nombre	Mostrar Opciones Ayuda (Instrucciones de Uso, Acerca de)
Id	RF17.2
Categoría	Funcional
Descripción	Como parte de la Barra de Menú se contará con una pestaña para mostrar las opciones de ayuda del juego. Estas opciones son: <ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones de Uso: Muestra información útil para el uso de la aplicación. - Acerca de: Muestra información propia del juego.
Términos	GUI.
Justificación	Es necesario contar con una pestaña que permita seleccionar diferentes opciones que ayuden al usuario a resolver inquietudes sobre el uso de la aplicación.
Prioridad	Baja
Dependencias	RF17.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	La facilidad brindada por los “GUIBuilder” hace que esta funcionalidad sea sencilla de agregar.
Método de verificación	La pestaña será visible en la GUI de la aplicación.

Nombre	Mostar Botón Añadir Unidad
Id	RF18
Categoría	Funcional
Descripción	Como parte de la GUI de la aplicación, se mostrará un botón para añadir (comprar) una nueva unidad aliada. En esta sección el usuario debe poder elegir un tipo de unidad aliada que desea agregar a su defensa y luego con dicho botón poder comprarla para luego colocarla en el mapa. Luego de realizar la compra se deben decrementar las monedas del usuario dependiendo del costo de la unidad.
Términos	GUI, Unidad Aliada, Costo.
Justificación	Es necesario contar con una botonera que de la opción al usuario de agregar cualquier tipo de unidad aliada al mapa.
Prioridad	Media
Dependencias	RF5, RF17.

Documentos	
Argumentos de factibilidad	La facilidad brindada por los “GUIBuilder” hace que esta funcionalidad sea sencilla de agregar.
Método de verificación	El botón será visible en la GUI de la aplicación.

Nombre	Mostrar Botón Comprar Objetos
Id	RF19
Categoría	Funcional
Descripción	La GUI debe contar con un botón que despliegue una lista de objetos disponibles para compras. Luego de realizar la compra se deben decrementar las monedas del usuario dependiendo del costo del objeto adquirido.
Términos	GUI, Costo, Objetos.
Justificación	Es necesario contar con una botonera que de la opción al usuario de comprar cualquier tipo de objetos comprables al mapa.
Prioridad	Media
Dependencias	RF9, RF17.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	La facilidad brindada por los “GUIBuilder” hace que esta funcionalidad sea sencilla de agregar.
Método de verificación	El botón será visible en la GUI de la aplicación.

Nombre	Mostrar Botón Vender Unidad
Id	RF20
Categoría	Funcional
Descripción	La GUI debe contar con un botón que permita seleccionar una unidad aliada del mapa y venderla para obtener monedas a cambio. Luego de realizar la venta se deben incrementar las monedas del usuario dependiendo del costo de la unidad, siendo la mitad del costo si la unidad no posee el total de su vida.
Términos	GUI, Unidad Aliada, Vida.
Justificación	Es necesario contar con una botonera que de la opción al usuario de vender cualquier unidad aliada adquirida.
Prioridad	Media
Dependencias	RF5, RF17.
Documentos	
Argumentos de factibilidad	La facilidad brindada por los “GUIBuilder” hace que esta funcionalidad sea sencilla de agregar.
Método de verificación	El botón será visible en la GUI de la aplicación.

Estructura de Descomposición del Trabajo

SPRINT 5	
1. Implementación	
1.1. Personajes Enemigos	
1.1.1. Personaje Mr. Burns	
1.1.1.1. Lógica	
1.1.1.2. Gráfica	
1.1.1.3. Testeo	
1.1.2. Personaje Smithers	
1.1.2.1. Lógica	
1.1.2.2. Gráfica	
1.1.2.3. Testeo	
1.1.3. Personaje Perros Burns	
1.1.3.1. Lógica	
1.1.3.2. Gráfica	
1.1.3.3. Testeo	
1.1.4. Personaje Loca Gatos	
1.1.4.1. Lógica	
1.1.4.2. Gráfica	
1.1.4.3. Testeo	
1.1.5. Personaje Jeff	
1.1.5.1. Lógica	
1.1.5.2. Gráfica	
1.1.5.3. Testeo	
1.2. Personajes Aliados	
1.2.1. Personaje Marge	
1.2.1.1. Lógica	
1.2.1.2. Gráfica	
1.2.1.3. Testeo	
1.2.2. Personaje Bart	
1.2.2.1. Lógica	
1.2.2.2. Gráfica	
1.2.2.3. Testeo	
1.2.3. Personaje Lisa	
1.2.3.1. Lógica	
1.2.3.2. Gráfica	
1.2.3.3. Testeo	
1.2.4. Personaje Maggie	
1.2.4.1. Lógica	
1.2.4.2. Gráfica	
1.2.4.3. Testeo	
1.2.5. Personaje Milhouse	

1.2.5.1. Lógica
1.2.5.2. Gráfica
1.2.5.3. Testeo
1.2.6. Personaje Flanders
1.2.6.1. Lógica
1.2.6.2. Gráfica
1.2.6.3. Testeo
1.2.7. Personaje Ayudante de Santa
1.2.7.1. Lógica
1.2.7.2. Gráfica
1.2.7.3. Testeo
1.2.8. Personaje Bola de Nieve
1.2.8.1. Lógica
1.2.8.2. Gráfica
1.2.8.3. Testeo
1.3. Power-Ups
1.3.1. Campo Protección
1.3.2. Bomba
1.3.3. Magia de Ataque
1.3.4. Magia de Alcance
1.3.5. Curación
1.4. Condición de fin de nivel
1.4.1. Lógica
1.4.2. Testeo
2. Diseño
2.1. Prototipo de Interfaz Final
3. Control
3.1. Finalización de tareas de Sprint 4
3.2. Tareas de Sprint 5
3.2.1. Reunión de monitoreo de Implementación
3.2.1.1. Personajes Enemigos
3.2.1.2. Personajes Aliados
3.2.1.3. Power-Ups
3.2.1.4. Condición de fin de nivel
4. Gestión
4.1. Ejecución de Plan Publicitario
4.2. Reunión de monitoreo con personal
4.3. Testeo de prototipo de interfaz final

Listado de Actividades

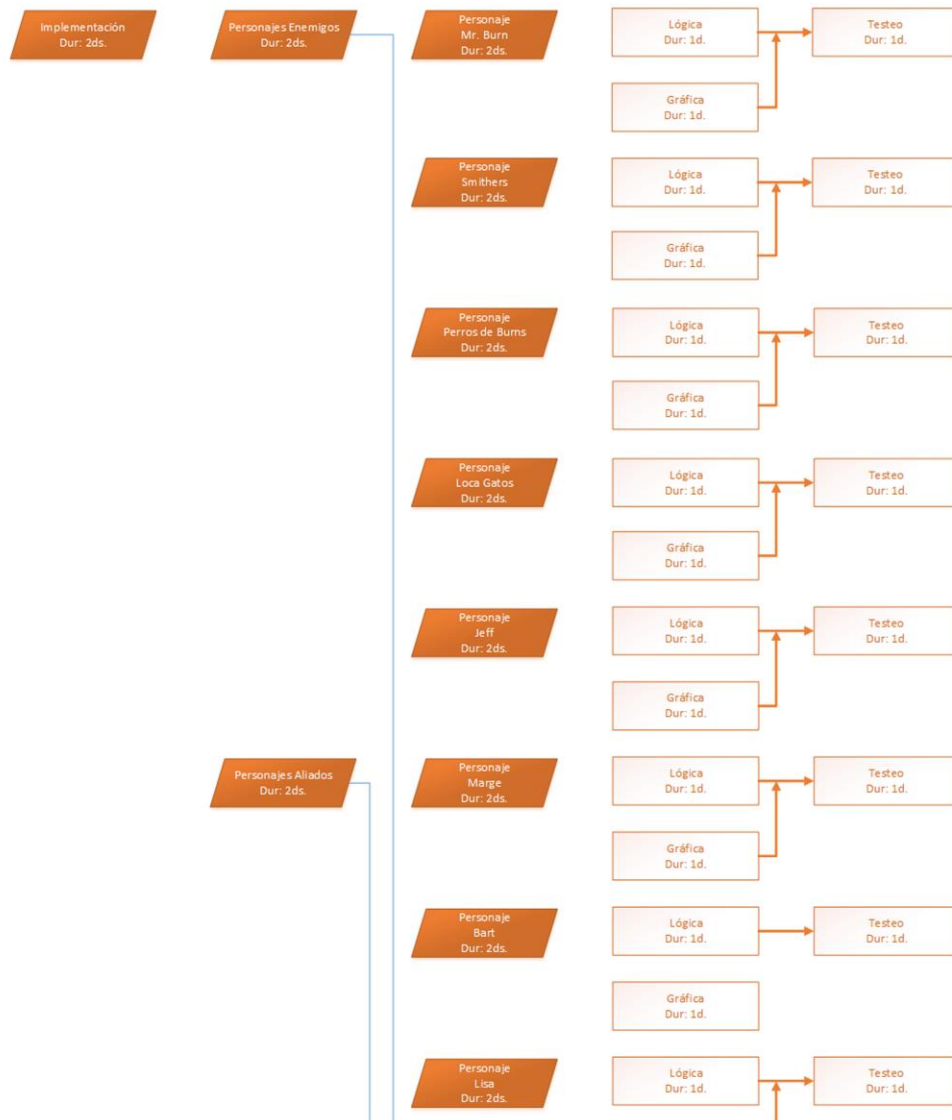
Tareas	Entregables	Días	Comienzo	Fin	Recursos
1. Implementación		11,5 días?	jue 19/10/17	vie 3/11/17	
1.1. Personajes Enemigos		4 días?	jue 19/10/17	mar 24/10/17	
1.1.1. Personaje Mr. Burns		2 días	jue 19/10/17	vie 20/10/17	Franco Schroeder
1.1.1.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día	jue 19/10/17	jue 19/10/17	Franco Schroeder
1.1.1.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día	jue 19/10/17	jue 19/10/17	Franco Schroeder
1.1.1.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día	vie 20/10/17	vie 20/10/17	Franco Schroeder
1.1.2. Personaje Smithers		2 días?	jue 19/10/17	vie 20/10/17	Gino Liberati
1.1.2.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día?	jue 19/10/17	jue 19/10/17	Gino Liberati
1.1.2.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día?	jue 19/10/17	jue 19/10/17	Gino Liberati
1.1.2.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día	vie 20/10/17	vie 20/10/17	Gino Liberati
1.1.3. Personaje Perros Burns		2 días?	jue 19/10/17	vie 20/10/17	Stefano Canossini
1.1.3.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día?	jue 19/10/17	jue 19/10/17	Stefano Canossini
1.1.3.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día?	jue 19/10/17	jue 19/10/17	Stefano Canossini
1.1.3.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día	vie 20/10/17	vie 20/10/17	Stefano Canossini
1.1.4. Personaje Loca Gatos		2 días?	lun 23/10/17	mar 24/10/17	
1.1.4.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día?	lun 23/10/17	lun 23/10/17	Franco Schroeder
1.1.4.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día?	lun 23/10/17	lun 23/10/17	Franco Schroeder
1.1.4.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día	mar 24/10/17	mar 24/10/17	Franco Schroeder
1.1.5. Personaje Jeff		2 días?	lun 23/10/17	mar 24/10/17	
1.1.5.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día	lun 23/10/17	lun 23/10/17	Gino Liberati
1.1.5.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día	lun 23/10/17	lun 23/10/17	Gino Liberati
1.1.5.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día?	mar 24/10/17	mar 24/10/17	Gino Liberati
1.2. Personajes Aliados		8 días?	lun 23/10/17	mié 1/11/17	
1.2.1. Personaje Marge		2 días?	lun 23/10/17	mar 24/10/17	
1.2.1.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día?	lun 23/10/17	lun 23/10/17	Stefano Canossini
1.2.1.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día?	lun 23/10/17	lun 23/10/17	Stefano Canossini
1.2.1.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día?	mar 24/10/17	mar 24/10/17	Stefano Canossini
1.2.2. Personaje Bart		2 días?	mié 25/10/17	jue 26/10/17	
1.2.2.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día?	mié 25/10/17	mié 25/10/17	Franco Schroeder
1.2.2.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día?	mié 25/10/17	mié 25/10/17	Franco Schroeder
1.2.2.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día?	jue 26/10/17	jue 26/10/17	Franco Schroeder

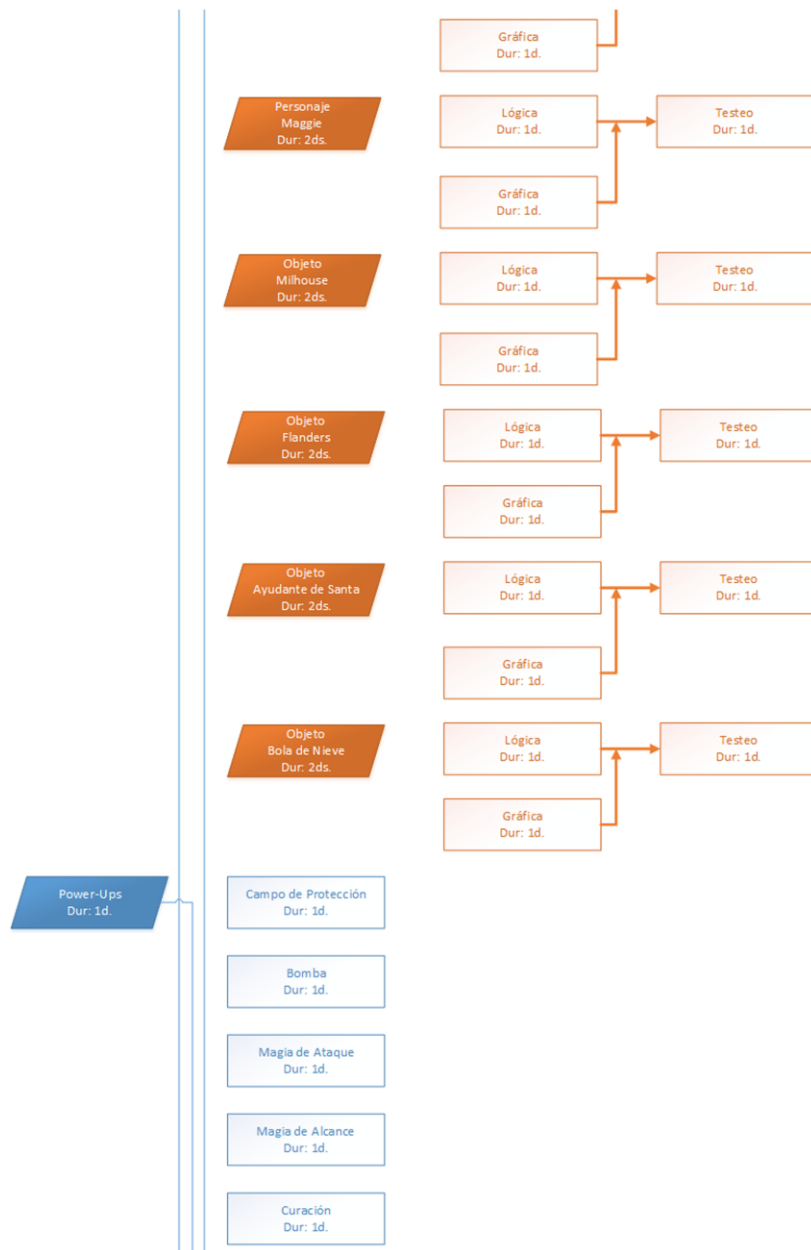
1.2.3. Personaje Lisa		2 días?	mié 25/10/17	jue 26/10/17	
1.2.3.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día?	mié 25/10/17	mié 25/10/17	Gino Liberati
1.2.3.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día?	mié 25/10/17	mié 25/10/17	Gino Liberati
1.2.3.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día?	jue 26/10/17	jue 26/10/17	Gino Liberati
1.2.4. Personaje Maggie		2 días?	mié 25/10/17	jue 26/10/17	
1.2.4.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día?	mié 25/10/17	mié 25/10/17	Stefano Canossini
1.2.4.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día?	mié 25/10/17	mié 25/10/17	Stefano Canossini
1.2.4.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día?	jue 26/10/17	jue 26/10/17	Stefano Canossini
1.2.5. Personaje Milhouse		2 días?	vie 27/10/17	lun 30/10/17	
1.2.5.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día?	vie 27/10/17	vie 27/10/17	Franco Schroeder
1.2.5.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día?	vie 27/10/17	vie 27/10/17	Franco Schroeder
1.2.5.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día?	lun 30/10/17	lun 30/10/17	Franco Schroeder
1.2.6. Personaje Flanders		2 días?	vie 27/10/17	lun 30/10/17	
1.2.6.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día?	vie 27/10/17	vie 27/10/17	Gino Liberati
1.2.6.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día?	vie 27/10/17	vie 27/10/17	Gino Liberati
1.2.6.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día?	lun 30/10/17	lun 30/10/17	Gino Liberati
1.2.7. Personaje Ayudante de Santa		2 días?	vie 27/10/17	lun 30/10/17	
1.2.7.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día?	vie 27/10/17	vie 27/10/17	Stefano Canossini
1.2.7.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día?	vie 27/10/17	vie 27/10/17	Stefano Canossini
1.2.7.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día?	lun 30/10/17	lun 30/10/17	Stefano Canossini
1.2.8. Personaje Bola de Nieve		2 días?	mar 31/10/17	mié 1/11/17	
1.2.8.1. Lógica	Cod. Fuente	1 día?	mar 31/10/17	mar 31/10/17	Franco Schroeder
1.2.8.2. Gráfica	Cod. Fuente	1 día?	mar 31/10/17	mar 31/10/17	Franco Schroeder
1.2.8.3. Testeo	Resultado Testeo	1 día?	mié 1/11/17	mié 1/11/17	Franco Schroeder
1.3. Power-Ups		3 días?	vie 27/10/17	mar 31/10/17	
1.3.1. Campo Protección	Cod. Fuente	1 día?	vie 27/10/17	vie 27/10/17	Gino Liberati
1.3.2. Bomba	Cod. Fuente	1 día?	vie 27/10/17	vie 27/10/17	Gino Liberati
1.3.3. Magia de Ataque	Cod. Fuente	1 día?	vie 27/10/17	vie 27/10/17	Gino Liberati
1.3.4. Magia de Alcance	Cod. Fuente	1 día?	mar 31/10/17	mar 31/10/17	Stefano Canossini
1.3.5. Curación	Cod. Fuente	1 día?	mar 31/10/17	mar 31/10/17	Stefano Canossini
1.4. Condición de fin de nivel		1,5 días?	jue 2/11/17	vie 3/11/17	
1.4.1. Lógica	Cod. Fuente	0,5 días	jue 2/11/17	jue 2/11/17	Franco Schroeder
1.4.2. Testeo	Resultado Testeo	1 día?	jue 2/11/17	vie 3/11/17	Franco Schroeder
2. Diseño		0,5 días	lun 30/10/17	lun 30/10/17	

2.1. Prototipo de Interfaz Final	Prototipo en papel	0,5 días	lun 30/10/17	lun 30/10/17	Gino Liberati
3. Control		11 días?	jue 19/10/17	jue 2/11/17	
3.1. Finalización de tareas de Sprint 4	Entregables Sprint 4	1 día	jue 19/10/17	jue 19/10/17	Rodrigo Díaz Figueroa[50%];Federico Agra[50%]
3.2. Tareas de Sprint 5		11 días?	jue 19/10/17	jue 2/11/17	
3.2.1. Reunión de monitoreo de Implementación		11 días?	jue 19/10/17	jue 2/11/17	
3.2.1.1. Personajes Enemigos	Doc. De Control, Cod. Fuente	1 día?	jue 19/10/17	jue 19/10/17	Federico Agra
3.2.1.2. Personajes Aliados	Doc. De Control, Cod. Fuente	1 día?	lun 23/10/17	lun 23/10/17	Federico Agra
3.2.1.3. Power-Ups	Doc. De Control, Cod. Fuente	1 día?	vie 27/10/17	vie 27/10/17	Rodrigo Díaz Figueroa
3.2.1.4. Condición de fin de nivel	Doc. De Control, Cod. Fuente	1 día?	jue 2/11/17	jue 2/11/17	Rodrigo Díaz Figueroa
4. Gestión		8,5 días	jue 19/10/17	mar 31/10/17	
4.1. Ejecución de Plan Publicitario	Informe de resultado Plan	1 día	jue 19/10/17	jue 19/10/17	Rodrigo Díaz Figueroa[50%];Federico Agra[50%]
4.2. Reunión de monitoreo con personal	Minuta de reunión	1 día	jue 19/10/17	jue 19/10/17	Rodrigo Díaz Figueroa[50%];Federico Agra[50%]
4.3. Testeo de prototipo de interfaz final	Resultado Testeo	1 día	lun 30/10/17	mar 31/10/17	Rodrigo Díaz Figueroa[50%];Federico Agra[50%]

Planificación

Diagrama de Red





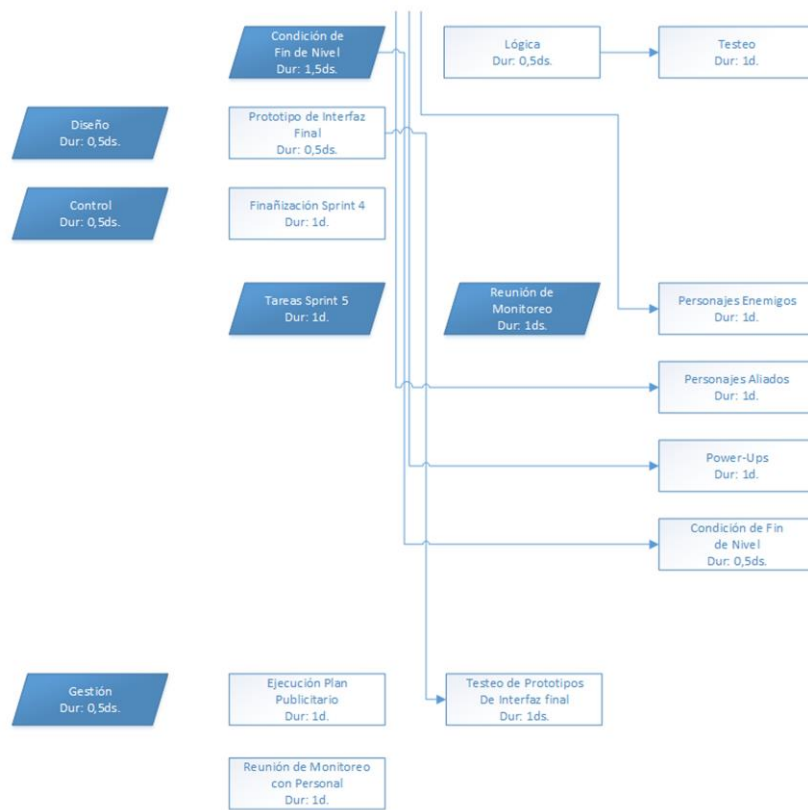
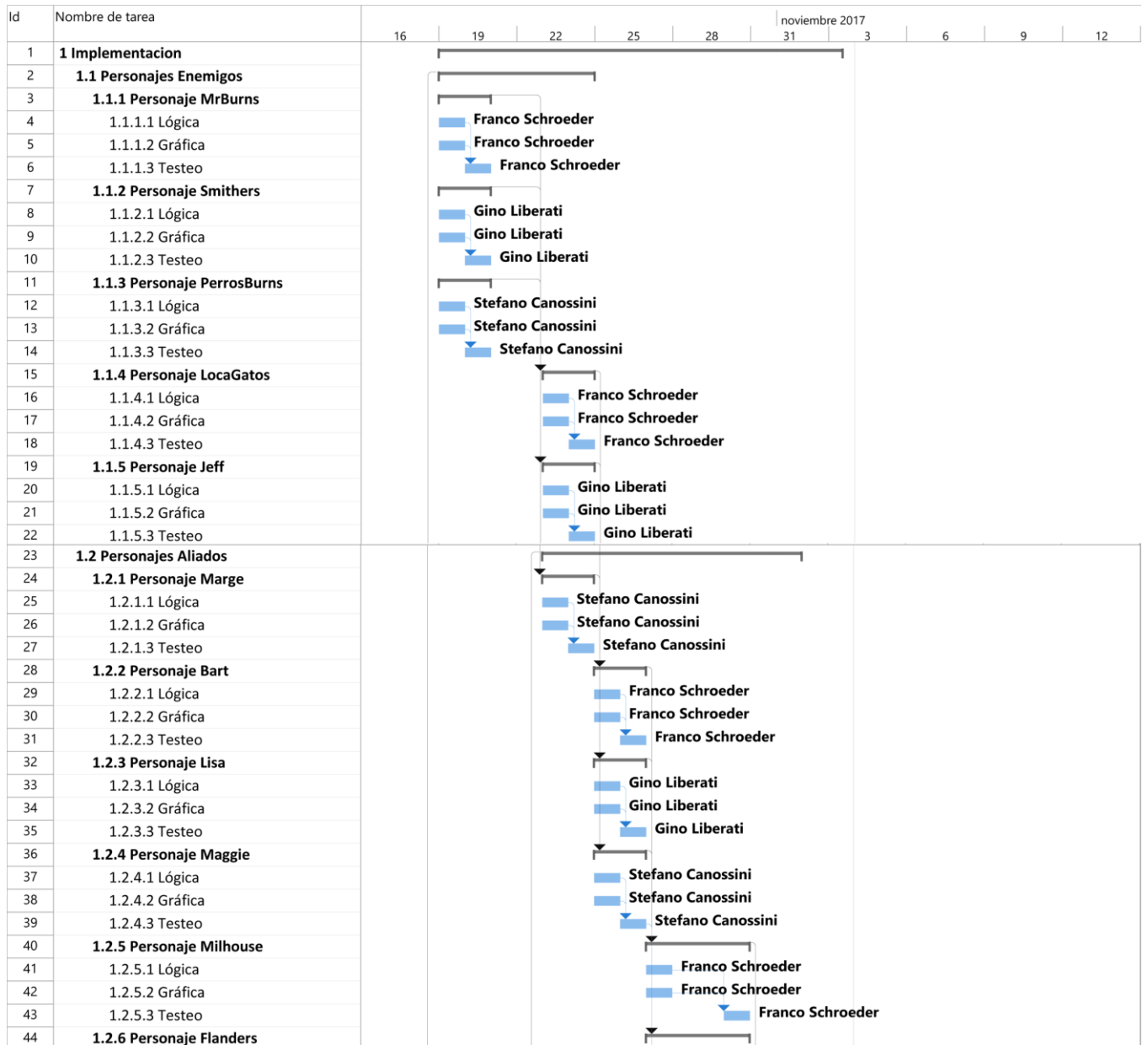
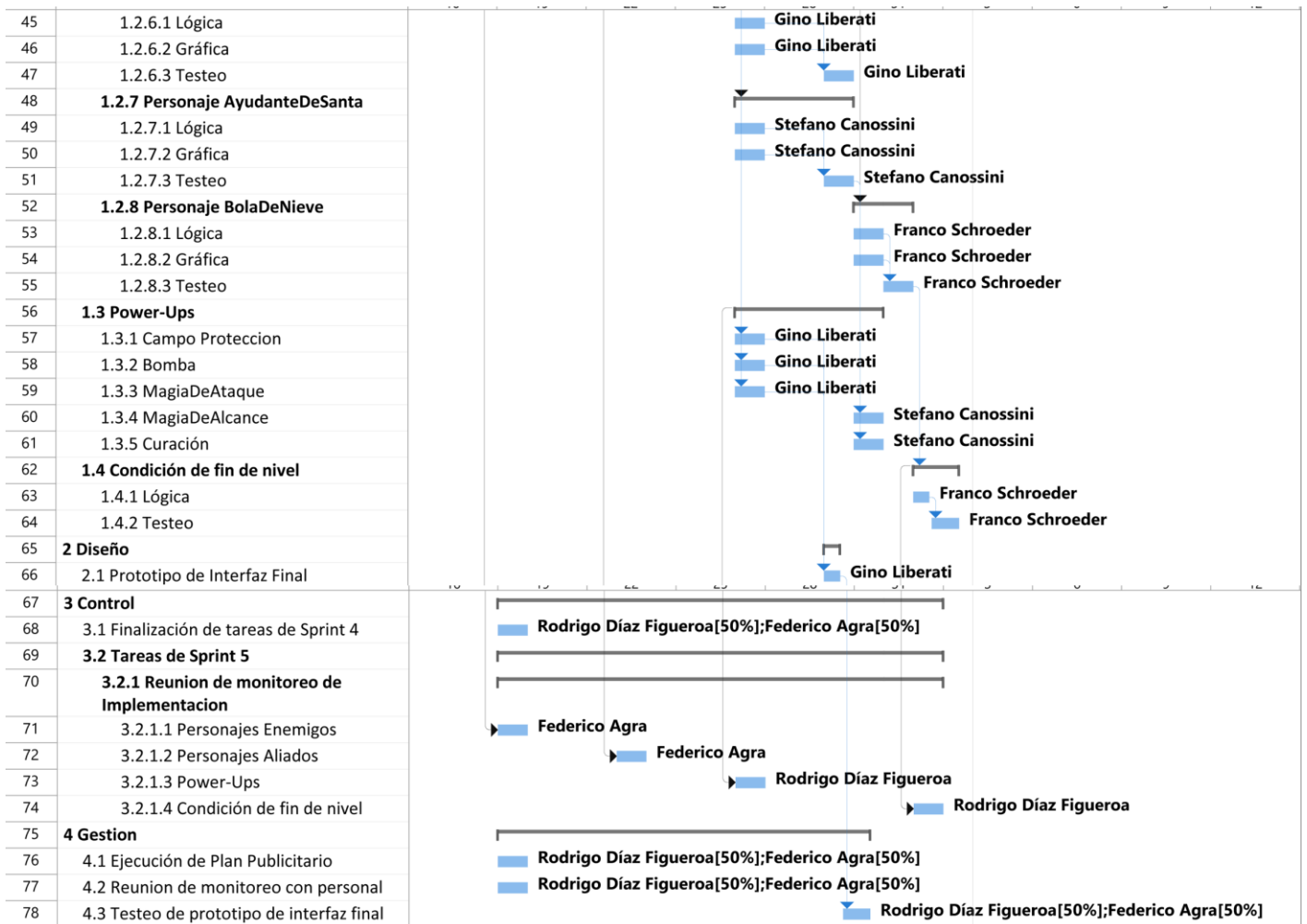


Diagrama de Gantt





Proyecto: Listado actividades.m Fecha: sáb 14/10/17	Tarea		Resumen inactivo		Tareas externas	
	División		Tarea manual		Hito externo	
	Hito		solo duración		Fecha límite	
	Resumen		Informe de resumen manual		Progreso	
	Resumen del proyecto		Resumen manual		Progreso manual	
	Tarea inactiva		solo el comienzo			
	Hito inactivo		solo fin			

Aclaraciones Generales

- La implementación de los requerimientos funcionales referidos a la incorporación de microtransacciones dentro de la aplicación no están contemplados en el alcance de este proyecto.
- Las dependencias de las tareas de implementación están dadas por la cantidad de recursos con los que se cuenta.