

Προσχέδιο σχεδίασης λογισμικού:

- Σχεδίαση: 1/12 - 4/12.
- Κωδικοποίηση: 5/12 - 22/12.

Αναλυτικότερα:

- 5/12 Branch Map: βασικός χάρτης χωρίς παίκτες δοκιμή δημιουργίας του χάρτη με δυναμικό δισδιάστατο πίνακα.
 - 6/12 Branch Map: προσθήκη εμποδίων trees και water σε τυχαίες θέσεις του χάρτη.
 - 7/12 Branch Map: προσθήκη ψευδό παίχτη avatar με βασικές λειτουργίες κίνησης μέσα στον χάρτη.
 - 7/12 Branch classes : δημιουργία κλάσεων οντοτήτων , μέλη κλάσεων και δημιουργία αντικειμένων
 - 8/12 Branch Map: χρήση νέας μεθόδου για την ανανέωση του terminal ώστε να είναι πιο ομαλή η εμφάνιση του παιχνιδιού.
 - 13/12 Branch classes : συνάρτηση επίθεσης αντίπαλου και επούλωσης
 - 15/12 Branch classes : συνάρτηση κίνησης κλάσεων
 - 20/12 Branch classes : υλοποίηση και διόρθωση συναρτήσεων
 - 22/12 Branch Final: ένωση των Branches Classes και Map ώστε να δημιουργηθεί το τελικό αποτέλεσμα.
- Τελικές δοκιμές και συγγραφή παραδοτέων: 23/12.