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 δυσδιάστατο 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.