

## LÍNEA TEMPORAL DEL PROYECTO:

**07/12/2021 de 19:30 a 22:00 (5 horas) Enrique y Álvaro:** Definir modelo de desarrollo con el que se va a trabajar y establecer el orden lógico de trabajo de los siguientes días.

**08/12/2021 de 17:30 a 20:00 (5 horas) Enrique y Álvaro:** Definir la forma de trabajo remoto y el sistema de control de versiones a usar. Investigación y prueba de comandos para trabajar en remoto con git (uso de branches, fusión con merge, etc).

**11/12/2021 de 21:40 a 1:15 (6 horas) Enrique y Álvaro:** Crear un documento de requisitos y definirlos.

**13/12/2021 de 17:25 a (7,75 horas) Enrique y Álvaro:** Terminar la urgencia de los requisitos, empezar documentación de las clases y empezar el diagrama UML de clases

**14/12/2021 de 21:50 a 23:20 (3 horas) Enrique y Álvaro:** Haciendo diagrama UML y mirando requisitos complementarios...

**15/12/2021 de 21:00 a 23:00(4 horas) Enrique y Álvaro:** Iniciar el proyecto en NetBeans y empezar a programar las clases abstractas.

**18/12/2021 de 21:00 a 2:00 (5h) Enrique:** Codificación todas las clases del package de las clases lógicas.

**18/12/2021 de 21:30 a 2:00h(4.5h) Álvaro:** Codificación del package de clases vista, VistaJuego.

**19/12/2021 de 13:20 a 00:00 (11,7h) Enrique :** Codificación del Tablero, Ficha, CasillaGrafica y del sistema de movimiento (Manejador Ficha).

**19/12/2021 de 15:30 a 00:00(9.5h) Alvaro:** Codificación VistaJuego y DadoGrafico con sistema de animación de dado.

**20/12/2021 de 9:00 a 13:00h (4h) Alvaro:** Diseño y codificación clase VistaJuegoModo1 y VistaJuego Modo2.

**20/12/2021 de 13:50 a 15:00 (1h) Enrique:** Fin de la codificación del package Vistas.Tablero

**20/12/2021 de 18:00 a 23:30(5.5h) Alvaro:** Codificación final de las vistas de los diferentes modos, limpieza de código, formato de clases e inserción de constantes de configuración de las Clases VistaJuego, VistaJuegoModo1, VistaJuegoModo2, DadoGrafico y TextosJuego.

**21/12/2021 de 13:00 a 14:00 a (1h) Alvaro:** Diseño vista inicio, y edición de rótulos y banderas para el juego.

**21/12/2021 de 20:00 a 12:00 (4h) Alvaro y Enrique:** Codificación de últimos detalles de la vista Juego y reestructuración de archivos de imagen.

**22/12/2021 de 11:00 a 14:00(3 h) Álvaro:** Codificación del botón de Fournier de la vista Inicio.

**23/12/2021 de 16:00 a 21:30 (5.5h) Álvaro:** Diseño en Photoshop de nuevas fichas, fondo del cubilete del dado, fondo de los paneles de nombres y penalizaciones y diseño e implementación del frame de instrucciones, aún por acabar.

**24/12/2021 de 12:45 a 18:30 (6h) Álvaro:** Diseño e implementación de paneles de Instrucciones de las casillas para el modo 1 y 2 en inglés y español. También diseño del fondo e implementación de la clase PanelFondo que se encarga de darle un fondo a todo el juego.

**25/12/2021 de 13:30 a 22: 30 Enrique (9h):** Retoque y refactorización de vistas y creación de package UtilidadesGraficas.

**27/12/2021 de 16:00 a 23:30 (7.5h) Álvaro:** Cambio en la fuente de los paneles de instrucciones de cada casilla. Diseño e implementación de iconos del juego para cada S.O. Diseño del fondo de la vista de inicio y botones. Implementación clase VistaInicio.

**27/12/2021 17:00 a 23:00 (6h) Enrique :** Creación de los controladores

**28/12/2021 de 16:00 a 22:30(6.5h) Álvaro:** Diseño de banderas seleccionadas y fondo VistaAutores en inglés y español. Implementación de los diseños en el programa y sistema de cambio de idioma. Creación de clases ControladorInicio y VistaAutores.

**28/12/2021 de 16:00 a 20:00 4(h) Enrique:** Codificación del sistema de sonido en el package Reproducción de sonido y colocación de los eventos de sonido.

**29/12/2021 de 16:00 a 1:00 (9h) Álvaro:** Implementación de sistema de cambio de idioma con comprobación, cambio de modos y lanzamiento de juegos. Documentación.

**29/12/2021 de 18:00 a 4:00 (10h) Enrique:** Implementación final del sistema de sonido, Implementación del sistema de guardado y corrección de bugs de concurrencia de hilos y sonido.