Actividades por semana		MAYO																		
			Sen	nana :	1		Se	mana	1 2			Sem	nana	3			Ser	nana	4	
Interfaz	1.1.1	Lógica menús																		
	1.1.2	Interfaz interna																		
	1.1.3	Interfaz externa																		
Niveles y Estadísticas	1.2.1.1	Modelo personajes																		
	1.2.1.2	Experiencia																		
Habilidades	1.2.2.1	Modelo habilidades																		
	1.2.2.2	Inclusión en PJ																		
Equipamiento	1.2.3.1	Inclusión en PJ																		
Objetos	1.3.1	Modelo objetos																		
Movimiento de zona	2.1.1.1	Movimiento eje XY																		Ī
	2.1.1.2	Colisiones																		
Movimiento en mapa	2.1.2.1	Cambio de mapas																		
	2.1.2.2	Mov. Entre zonas																		Г
Acciones de campo	2.2.1	Asignación hab.																		
	2.2.2	Posición Habilidades																		
	2.2.3	Funcionamiento Hab.																		
Interacción con NPC	2.3.1	Sistema de NPC																		
	2.3.2	Sistema de tienda																		
Combates aleatorios	2.4.1	Combates aleatorios																		Ī
Estructura de menú	3.1.1	Menús																		Ī
	3.1.2	Turnos																		
Sistema de posición	3.2.1.1	Sistema base																		Ī
•	3.2.1.2	Posición de PJ																		T
Sistema de estados	3.2.2.1	Cambio estados																		t
Sistema de estados	3.2.2.2	Cambio habilidades																		t
Sistema de daño	3.3.1	Sistema de ataques						1												t

Actividades por seman	a		JUN	NIO		 				 				 				
		Semana 1			Semana 2			Semana 3			Semana 4							
Interfaz	1.1.1	Lógica menús																
	1.1.2	Interfaz interna																
	1.1.3	Interfaz externa																
Niveles y Estadísticas	1.2.1.1	Modelo personajes																
	1.2.1.2	Experiencia																
Habilidades	1.2.2.1	Modelo habilidades																
	1.2.2.2	Inclusión en PJ																
Equipamiento	1.2.3.1	Inclusión en PJ																
Objetos	1.3.1	Modelo objetos																
Movimiento de zona	2.1.1.1	Movimiento eje XY																
	2.1.1.2	Colisiones																
Movimiento en mapa	2.1.2.1	Cambio de mapas																
	2.1.2.2	Mov. Entre zonas																
Acciones de campo	2.2.1	Asignación hab.																
	2.2.2	Posición Habilidades																
	2.2.3	Funcionamiento Hab.																
Interacción con NPC	2.3.1	Sistema de NPC																
	2.3.2	Sistema de tienda																
Combates aleatorios	2.4.1	Combates aleatorios																
Estructura de menú	3.1.1	Menús																
	3.1.2	Turnos																
Sistema de posición	3.2.1.1	Sistema base																
•	3.2.1.2	Posición de PJ																
Sistema de estados	3.2.2.1	Cambio estados																
	3.2.2.2	Cambio habilidades																
Sistema de daño	3.3.1	Sistema de ataques																