

Entregable / Actividad	Fecha Inicio	Fecha Fin
Inicio del proyecto	25-agosto-25	31-agosto-25
ENTREGABLE 1 – Documentación y planificación	22-Sept-25	28-Sept-25
Definir 15 Historias de Usuario en Planner	25-agosto-25	31-agosto-25
Redactar descripción extendida de cada HU (objetivo, complejidad, casos de prueba, esfuerzo, código HU)	25-agosto-25	31-agosto-25
Elaborar cronograma de trabajo	25-agosto-25	31-agosto-25
Elaborar diagrama de clases UML	1-Sept-25	7-Sept-25
Diseñar prototipo UX/UI (menú, juego, salón de la fama)	1-Sept-25	7-Sept-25
Redacción del documento escrito (Word/PDF)	8-Sep-25	14-Sep-25
Preparación exposición oral (10 min)	8-Sep-25	14-Sep-25
ENTREGABLE 2 – Desarrollo inicial y pruebas	27-Oct-25	2-Nov-25
Configurar entorno y librerías necesarias	15-Sep-25	21-Sep-25
Programar menú principal funcional	15-Sep-25	21-Sep-25
Programar movimiento del jugador	22-Sep-25	28-Sep-25
Programar movimiento de la computadora (enemigos/IA)	29-Sep-25	5-Oct-25
Implementar lectura de laberinto desde archivo	6-Oct-25	12-Oct-25
Redactar y ejecutar al menos 15 casos de prueba funcionales	13-Oct-25	19-Oct-25
Preparar demo funcional y documentación parcial	20-Oct-25	26-Oct-25
ENTREGABLE 3 – Producto final y defensa	24-Nov-25	30-Nov-25
Completar todas las mecánicas de juego	27-Oct-25	2-Nov-25
Implementar registro persistente del salón de la fama	3-Nov-25	9-Nov-25
Implementar carga dinámica de laberintos	3-Nov-25	9-Nov-25
Integrar opción de salir del juego	10-Nov-25	16-Nov-25
Documentación final (manual de usuario, casos de prueba actualizados, mejoras)	10-Nov-25	16-Nov-25
Preparación de la defensa final (15 min)	17-Nov-25	23-Nov-25

Entregable esperado	Estado
Reunión inicial, definición del juego, organización del Planner	Realizado
Documentos completos y exposición	Realizado
HU en Planner con estados y responsables	Realizado
HU documentadas	Realizado
Tabla cronograma	Realizado
PDF UML con clases, atributos y métodos	Realizado
Mockups gráficos	Realizado
Documento formal con anexos	Realizado
Presentación lista para entregar	Realizado
Versión inicial funcional	Pendiente
Guía de instalación preliminar	Pendiente
Menú operativo	Pendiente
Movimiento básico	Pendiente
Movimiento funcional	Pendiente
Laberinto cargado dinámicamente	Pendiente
Documento de pruebas	Pendiente
Demo lista	Pendiente
Juego final y defensa	Pendiente
Juego jugable	Pendiente
Guardado y borrado de puntajes	Pendiente
Archivos externos reconocidos	Pendiente
Menú “Salir” funcional	Pendiente
Documento completo	Pendiente
Presentación y discurso	Pendiente