Planificación temporal del proyecto: sujeta a todos los cambios debido a que no se dispone de información suficiente para planificación a largo plazo.

No están incluida la planificación de Sprint, debido a que el profesor no aporto información suficiente.

1. Definir Sprint: Tenemos que planificar los sprint que tendremos, su duración, lista de tareas a realizar en ellos.
2. Definir mock-up gráfica: Debido a que tendremos presentación del proyecto se tiene que hacer una interfaz gráfica mínima, esto también nos ayuda a generar los requisitos.
3. Definir los requisitos: Necesitamos listar todos los requisitos.
4. Validar los requisitos: Necesitamos que el profesor valide los requisitos, a partir de su validación, empezaremos a trabajar sobre diagrama de casos de uso.
5. Generar casos de uso.
6. Definir Diagrama de clases.
7. Definir aspectos técnicos para realizar el proyecto: en este apartado tenemos que definir el compilador a utilizar así como la tecnología con la cual realizaremos el proyecto en términos de programación.
8. Crear proyecto base: para que los programadores puedan empezar a crear las clases y que la configuración del proyecto este igual para todos.
9. Implementar clases en java.
10. Control de calidad: tenemos que testear que las clases implementadas y el código funcionan de manera correcta.
11. Preparar presentación final del proyecto: