

Dog Radio

Documento de desarrollo

Versión 1.0

Alicia Guardño Albertos

2 de Noviembre de 2013

1 Tareas

1.1 Semana 1

1. Buscar canción con licencia libre para el juego, de alrededor de 5 minutos o algo más.
2. Diseño inicial del nivel.
3. Preparar GUI inicial.
4. Preparar un escenario inicial.
5. Preparar a un *Puff* inicial.
6. Preparar algunos obstáculos iniciales.

Entrega semana 1: Entregar un escenario inicial en el que *Puff* se mueva y haga una interacción básica con un obstáculo de cada tipo.

1.2 Semana 2

1. Preparar la colocación de obstáculos en el escenario para el primer minuto de la canción.
2. Diseñar GUI.
3. Diseñar un obstáculo de cada tipo.
4. Diseñar la versión estática de *Puff* acabada.
5. Diseñar un primer fondo del juego.
6. Implementar los obstáculos y a *Puff* para el primer minuto de la canción.

Entrega semana 2: Entregar una versión alfa del primer minuto del juego.

1.3 Semana 3

1. Preparar la colocación de obstáculos para otros 2 minutos de la canción.
2. Diseñar los obstáculos restantes.
3. Diseñar dos fondos más del juego.
4. Implementar los obstáculos y a *Puff* para 3 minutos del juego.

Entrega semana 3: Entregar una versión beta de 3 minutos del juego sin animaciones ni otros sonidos.

1.4 Semana 4

1. Preparar la colocación de obstáculos para los minutos restantes de la canción.
2. Diseñar ultimos fondos del juego.
3. Añadir animaciones y sonidos.
4. Crear ilustraciones para el inicio del juego y el *Game Over*.
5. Añadir pantallas extra del juego.
6. Corrección de fallos y errores.

Entrega semana final: Entregar la versión final de *Dog Radio*.

2 Calendario

El siguiente calendario nos muestra de forma esquematizada las tareas a realizar, su duración, y cuando depende de otras tareas. Además de marcar los hitos de cuando hay que realizar las entregas.

