

Planificación del Proyecto 4

RebeKaa

Grupo 5:

Rodrigo Pérez Vilda

Elena de Arriba Jaro

Víctor Martín Aguilar

Sergio Caro Rodríguez

Alejandro Guízar García

Alejandra Del Pino Mortera

ÍNDICE

CONTENIDO DEL PRODUCT BACKLOG.....	2
Macrotareas.....	2
Cronograma en escala de semanas.....	2
Entregables (adjuntados en el repositorio Git).....	3
Roles y Responsabilidades de cada miembro.....	3
Lista de recursos necesarios.....	3
CONTENIDO CUARTA ITERACIÓN.....	3

CONTENIDO DEL PRODUCT BACKLOG

Macrotareas

Implementar:

- Exposición (historia que recibe el jugador) inicial del juego.
- Implementación de la serpiente.
- Funcionalidad de las frutas.
- Sistema de puntuación.
- Implementación de enemigos y su comportamiento.
- Estadísticas de juego (enemigos derrotados, tiempo de vida, puntos ganados...).
- Interacción entre la serpiente y los enemigos.
- Sistema de cuenta-atrás para el nivel.
- Rondas y dificultad.
- Menú con especificación de controles, pausa y ajustes básicos.
- SFX y música

Diseñar:

- Sprites.
- Distribución básica de la UI.
- Estructura y disposición del nivel.
- Tasa de refresco de la pantalla.

Cronograma en escala de semanas

- Semana 1: Diseño de sprites principales e implementación del movimiento
- Semana 2: Diseño e implementación de enemigos
- Semana 3: Implementación de las frutas e implementación de colisiones
- Entrega 1ª iteración
- Semana 4: Debugging de mecánica principal y diseño de UI
- Semana 5: Implementación de más enemigos y diseño de UI
- Semana 6: Sistema de puntuación, estadísticas e implementación de 1 ronda
- Entrega 2ª iteración
- Semana 7: Debugging general
- Semana 8: Implementación de rondas y revisión de enemigos
- Semana 9: Implementación de pantalla de inicio, menú de pausa y retoques de oleadas
- Entrega 3ª iteración
- Semana 10: Debugging, implementación jefe final cambios de QoL y tutorial simple
- Semana 11: Implementación SFX, animaciones, música e historia
- Semana 12: Revisión final y testing del release 4
- Entrega 4ª iteración

Entregables (adjuntados en el repositorio Git)

- Release 2.0 (Ejecutable)
- GDD
- Trello
- Excel de flujo acumulado
- Documento de planificación 4

Roles y Responsabilidades de cada miembro

- Team Lead (soporte y organizador): Víctor Martín
- Programmers: Elena De Arriba y Rodrigo Pérez
- Level designers: Alejandra Del Pino y Alejandro Guízar
- Quality Assessment: Sergio Caro

Lista de recursos necesarios

- Unity: desarrollo del videojuego.
- Visual Studio/ Rider: implementación del código.
- Trello: planificación del desarrollo.
- Aseprite: diseño del pixel art, base artística y estética del juego.
- FL Studio: música y SFX.
- Moodle: teoría, documentación de apoyo e instrucciones para la realización del proyecto.
- Discord: reuniones telemáticas del grupo cuando las presenciales no son posibles.
- Google Docs: ficheros compartidos para trabajo en grupo colaborativo y telemático.
- Git: creación de repositorios para los recursos software del proyecto.
- GitHub: repositorio remoto para la edición del código en grupo.

CONTENIDO CUARTA ITERACIÓN

En el siguiente enlace se encuentran las tareas relacionadas con el cronograma planeado para las tres siguientes semanas. Se incluyen en el formato solicitado

Link al Trello:

<https://trello.com/invite/b/66eae829ccda6206c733e909/ATTI86fa83c9d7282b9f29bfe067692ac004CEF28A1D/fdvg524>