

# Planificación del Proyecto 3

*RebeKaa*

Grupo 5:

Rodrigo Pérez Vilda

Elena de Arriba Jaro

Víctor Martín Aguilar

Sergio Caro Rodríguez

Alejandro Guízar García

Alejandra Del Pino Mortera

# ÍNDICE

<b>CONTENIDO DEL PRODUCT BACKLOG.....</b>	<b>2</b>
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
<b>CONTENIDO TERCERA ITERACIÓN.....</b>	<b>3</b>

# 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 e historia inicial
- Semana 8: Implementación de rondas y revisión de enemigos
- Semana 9: Implementación del jefe final y pantalla de inicio
- Entrega 3ª iteración
- Semana 10: Debugging, cambios de QoL y tutorial simple
- Semana 11: Implementación SFX y música
- Semana 12: Revisión final y testing del release 4
- Entrega 4ª iteración

## **Entregables (adjuntados en el repositorio Git)**

- Release 2.0
- GDD
- Trello
- Excel de flujo acumulado
- Tutorial en PDF
- Retro
- Documento de planificación 3

## **Roles y Responsabilidades de cada miembro**

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

## **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 TERCERA 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>