**PLANIFICACIÓN**

**Hito 1 (1 de diciembre):**

- Historia de usuario: 1, 2, 17

- Objetivo:

* Jugador: moverse y saltar.
* Plataforma: tener una plataforma donde el jugador pueda estar encima y saltar desde ella.
* Página web: pagina web con el juego corriendo
* Proyecto subido a un repositorio en GitHub.

**Hito 2 (18 de diciembre):**

- Historias de usuario: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 16

- Objetivo:

* Código bien estructurado y extensible.
* Jugador: atacar a los enemigos, romper plataformas al saltar, morir al chocar con un enemigo y reaparecer.
* Yeti: tapar los agujeros que encuentre en la plataforma en la que esté. Lógica al ser atacado por el jugador.
* Pájaro: moverse libremente por la pantalla, atravesando las plataformas. Morir al ser atacado por el jugador.
* Oso: aparecer de forma aleatoria con una velocidad superior a los demás enemigos.
* Plataformas: romperse cuando el jugador salta y las golpea.
* Cámara: seguir al jugador cuando suba de plataforma.
* Nivel: diseñar un nivel funcional.

**Hito 3 (X de enero):**

- Historias de usuario: 9, 10 11, 12, 13, 14, 15

- Objetivo:

* Personajes: los personajes tienen que tener animaciones y sonidos.
* Plataformas: implementar plataformas que desplacen al jugador y las nubes que se mueven del estado de bonus.
* Niveles: Diseñar los niveles ambientados en las montañas del mundo.
* Puntos: matar enemigos, romper plataformas y recoger verduras suman puntos.
* Menús: Diseñar e implementar:
  + Menú principal: donde puedes elegir el nivel a jugar
  + Menú personaje: donde puedes elegir el personaje con el que vas a jugar.
  + Menú puntos: al morir o pasar de nivel aparecen los puntos conseguidos

**Historias de usuario:**

1.- Quiero que el esquimal se mueva correctamente y haga el toroide.

2.- Quiero que el esquimal salte y destruya la plataforma que tiene arriba.

3.- Quiero poder atacar a los enemigos y mueran.

4.- Quiero morir si me alcanza algún enemigo.

5.- Quiero que la cámara siga al jugador.

6.- Quiero que el yeti tape agujeros.

7.- Quiero que el pájaro atraviese todas las plataformas y paredes.

8.- Quiero que el código esté bien estructurado y sea extensible.

9.- Quiero que los personajes tengan animaciones y sonidos.

10.- Quiero que algunas plataformas desplacen al jugador, pero no a los enemigos.

11.- Quiero que haya un estado de bonus al final de cada nivel con plataformas que se mueven, verduras que dan puntos y un pterodáctilo al final.

12.- Quiero que haya varios niveles ambientados en diferentes montañas del mundo.

13.- Quiero que haya un menú principal donde poder elegir el nivel que voy a jugar.

14.- Quiero que al morir o pasar de nivel aparezcan los puntos conseguidos.

15.- Quiero poder elegir el personaje con el que voy a jugar.

16.- Quiero que aparezca de forma aleatoria el enemigo del oso.

17.- Quiero que haya plataformas sólidas desde donde el jugador pueda saltar.