**Sokoban (seminario de lenguajes)**

**Tareas (y subtareas)**

Antes de enumerar las tareas, les comento que las hice en base a lo que hablamos acerca de:

* Una temática distinta para cada nivel (Starwars, The Simpsons, etc.)

Entonces, en base a esto, podemos decir que cada nivel tendrá un personaje, paredes y cajas distintos de acuerdo a su temática.

Primera forma que se me ocurrió para dividir las tareas:

1. **Creación de menú**
2. **Creación de personajes**

2.1 Creación personaje nivel 1

2.2 Creación personaje nivel 2

2.3 Creación personaje nivel 3

2.4 Creación personaje nivel 4

1. **Creación de cajas**

3.1 Creación tipo de caja nivel 1

3.2 Creación tipo de caja nivel 2

3.3 Creación tipo de caja nivel 3

3.4 Creación tipo de caja nivel 4

1. **Creación de paredes**

4.1 Creación tipo de pared nivel 1

4.2 Creación tipo de pared nivel 2

4.3 Creación tipo de pared nivel 3

4.4 Creación tipo de pared nivel 4

1. **Creación de nivel 1**

5.1 “Dibujar el nivel” (colocar los elementos, paredes y demás)

5.2 Programar nivel

1. **Creación de nivel 2**

6.1 “Dibujar el nivel” (colocar los elementos, paredes y demás)

6.2 Programar nivel

1. **Creación de nivel 3**

7.1 “Dibujar el nivel” (colocar los elementos, paredes y demás)

7.2 Programar nivel

1. **Creación de nivel 4**

8.1 “Dibujar el nivel” (colocar los elementos, paredes y demás)

8.2 Programar nivel

1. **Fusionar niveles**

Segunda forma:

**1. Creación de menú**

**2. Creación nivel 1**

2.1 Creación personaje nivel 1

2.2 Creación tipo de pared nivel 1

2.3 Creación tipo de cajas nivel 1

2.4 Dibujar nivel

2.5 Programar nivel

**3. Creación nivel 2**

3.1 Creación personaje nivel 2

3.2 Creación tipo de pared nivel 2

3.3 Creación tipo de cajas nivel 2

3.4 Dibujar nivel

3.5 Programar nivel

**4. Creación nivel 3**

4.1 Creación personaje nivel 3

4.2 Creación tipo de pared nivel 3

4.3 Creación tipo de cajas nivel 3

4.4 Dibujar nivel

4.5 Programar nivel

**5. Creación nivel 4**

5.1 Creación personaje nivel 4

5.2 Creación tipo de pared nivel 4

5.3 Creación tipo de cajas nivel 4

5.4 Dibujar nivel

5.5 Programar nivel

**6. Fusionar niveles**

En lo personal, la segunda me parece mejor debido a que cada uno tendría que desarrollar todas las tareas que implican la creación de un nivel incluyendo tareas que implican utilizar herramientas de diseño (para hacer las cajas, el personaje y las paredes).