

Math Core See Se		Mar ¹ 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19		Apr '22 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27
100 EIGES 100 FEBRUARY 101 FEBRUARY 102 FEBRUARY 103 FEBR	D THE CORE			
Transfer 190			PPEARROLL	O DE IDEA
18 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19 -	del proyecto		DESARROLLO	
Seed to the control pulses of the control pu	ion de equipo de trabajo	10/03 10/03 100% Seleccion de equipo de trabajo		
The department of the control of the	ción de idea inicial			
Table data the interval of the	minación de publico objetivo ciones de genero			
Section of the control of the cont	acion de la idea	15/03 19/03 100%	η Ampliacion de la idea	
Note 1995	ase			
13-0 20 20 20 20 20 20 20				n alpha (Rase de Jesarrollo para el jueno)
The state of the s	ilo I			a apira (case de Jesario) o para el prego,
The State of the Control of the Cont	CACION Y DISEÑO DEL VIDEOJUEGO	/04/22 10/04/22 100%		PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DEL VIDEOJUEGO
Good	grama base			ograma base
Color Colo	rollo de casos de uso			
Significant	a			
1976 1976	oard			
0.01 36 36 36 36 36 36 36 36 36 36 36 36 36	onceptual			
1.0 FOUR AD IL VORCIQUEDO 1.0 13447 1.0 1345 1.0	s o de mecánicas del juego			
1.00 F PRINTER CITY PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE PRINTER CITY PROPERTY OF THE PRO	lo II			Capitulo II
18 18 18 18 18 18 18 18				DESARROLLO Y PRIJERA DEL VIDEOLIFGO
Old Formation of a U. 150	rollo del videojuego (Scripts, sprites, prefabs y escenas)			
10 10 10 10 10 10 10 10	rollo de interacciones de la UI			Desarrollo de interacciones de la UI
184 25-22	a del juego			
February 1979 2598 1979 197	lo III			
This de a control and production 1994 256 256 256 256 256 256 256 256 256 256				
800-91 (20) 90 (4) (20) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4	cciones de uso			
Consideration 2004 2004 00: Consideration of the constant of t	is general del producto	18/04 23/04 0%		Análísis general del producto
	olo IV			Capitulo IV
	Established			Cuminación del proyecto