

Clases implementadas y cronograma

Informática II

Daniel Pérez Gallego

Jorge Andrés Montaña Cisneros

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Octubre de 2021

Índice

1. Cronograma de actividades	1
2. Clases implementadas	1

1. Cronograma de actividades

1. Bloque 1 (2 días. 7-8 octubre)

- * Diseño de sprites
- * Diseño de niveles
- * Elección de soundtrack
- * Efectos de sonido

2. Bloque 2 (1 día. 9 octubre)

- * Se pensaron las clases a implementar
- * Se pensaron las físicas del juego
- * Se agregaron correcciones a la descripción del proyecto

3. Bloque 3 (2 días. 10-11 octubre)

- * Se empezaron a implementar las clases para los personajes y enemigos
- * Se empezó a pensar sobre el menú principal
- * Se comienza a implementar las características del personaje principal
- * Se empieza a trabajar con el escenario

4. Bloque 4 (2 días. 12-13 octubre)

- * Se integraron las teclas del movimiento del personaje

2. Clases implementadas