**Identificación**

Logotipo

|  |  |
| --- | --- |
| **Versión** | [x.x] |
| **Proyecto** | [Nombre del Proyecto] |
| **Fecha** | [Fecha Revisión] |
| **Elaborado por** | [Responsable] |
| **Localización del Documento** | [Repositorio, Localización] |
| **Documento base** | [Deje vacio este campo] |
|  |  |
| **Autorizaciones** | |
| **Nombre** | **Fecha Autorización** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Distribución** | |
| **Nombre** | **Fecha Recepción** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Control de cambios**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Control de Cambios** | | | |
| **Versión** | **Fecha** | **Participante** | **Descripción del Cambio** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Logo

***<TITULO>***

Versión: [ x.x ]

Elaborado por: [Nombre de la persona que elaboró]

Fecha de revisión: [fecha]

**Control de cambios**

Logo

|  |  |
| --- | --- |
| **Id. Proyecto** |  |
| **Nombre del Proyecto** |  |
| **Fecha** |  |
| **Elaborado por** |  |
| **Localización del Documento** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Historial de Cambios** | | | |
| **Versión** | **Fecha** | **Participante** | **Descripción del Cambio** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Ciclo de Vida**

PPQA

CM

Mantenimiento

PPQA

CM

PPQA

CM

PPQA

CM

PPQA

CM

PPQA

CM

Pruebas

Implementación

Codificación

Diseño

Planeación del Proyecto

Gestión de los Requerimientos

Planeación del Sistema

Diseño Grafico

Diseño de Audio

**Planeación del Proyecto**

Se establecerá las actividades de cada integrantes del equipo de trabajo también se analizará los riesgos que puedan presentarse a lo largo del proyecto y también establecerá una estimación aproximada.

**Gestión de los requerimientos**

Se describirán cada uno de los niveles de juego y se diseñará prototipos de cada uno de los storyboard que contendrá una pequeña simulación de la solución del juego.

**Planeación del Sistema**

Se planeará como se va estructurar el proyecto para su construcción que requerimientos necesitará.

**Diseño**

Se construirá los diagramas UML que ayudaran a los programadores a codificar

* Diseño Grafico

Se crearan los personajes del juego en herramientas de diseño gráfico así también se construirá los elementos que conforman cada escenario

* Diseño Audio: se diseñará la música que contendrá el juego

**Codificación**

Se programará el juego con las especificaciones de la anterior fase y se utilizará el IDE Eclipse para creación del código, también se utilizará la librería de SDK de android con su respectiva versión junto también se utilizara la librería and Engine.

**Pruebas**

Se harán las pruebas necesarias para comprobar el funcionamiento correcto del software, se utilizará herramientas como el debug de Eclipse para depurar y hallar posibles errores dentro del proyecto

**Implementación**

Una vez creado, desarrollado y estructura todo, además de la capacitación al personal, el producto se debe poner en marcha para que los usuarios puedan usarlo.

**Mantenimiento**

En esta fase se debe  corregir defectos encontrados durante su uso o la adición de nueva funcionalidad mejorando la [usabilidad](http://es.wikipedia.org/wiki/Usabilidad) y [aplicabilidad](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Aplicabilidad&action=edit&redlink=1) del software

Fase intermedias

**Administración de la configuración**

Su principal función del Plan CM es administrar la integridad de los elementos de configuración que se generarán a lo largo del proyecto, también identificar y definir los elementos en el sistema, controlando el cambio de estos elementos a lo largo de su ciclo de vida, registrando y reportando el estado de los elementos y las solicitudes de cambio.