

Неделя 1

- Создание класса врача и его базовых свойств
- Создание классов врага (абстрактный) и его базовых свойств
 - Класс полицейский
 - Класс нарушителя
 - Класс доставщика
 - Класс вирус
- Отрисовка абстрактных фигур на экране
- Процесс движения врача
- Процесс прицеливания при атаке
- Процесс прыжка
- Процесс приседания
- Создание стрельбы антителами
- Создание стрельбы вирусами
- Процесс получения дамага врача
- Процесс получения дамага врагов

Неделя 2

- Создание первичной локации из абстрактных фигур
- Движение персонажа по карте и коллизия
- Автокроллинг карты относительно персонажа
- Работа с развилками
- Генерация расстановки врагов
- Генерация антител
- Подбор антител
- Подбор вакцины

- Завершение миссии (событие о достижение карты, проверка наличия части вакцины)

Неделя 3

- Покупка экипировки
- Сохранения игры
- Загрузка игры
- Создать хранение антител
- Создать хранение числа вакцин
- Создание нескольких локаций
- Создание транспорта и работа с ним
- Первичный дизайн игры, более менее различимые детали интерфейса
- Создание меню

Неделя 4

- Создание анимации
- Создание звуковых эффектов
- Доделанный в рамках времени дизайн
- Процесс завершения игры
- Тестирование программы