**Plan de Trabajo**

**What?**

* Objetivos de Equipo
  + Entregar un juego íntegro , funcional y eficaz, que pueda calificarse como completo de manera que los requisitos establecidos sean alcanzados.
* Elementos

|  |  |
| --- | --- |
| PRIMERA ENTREGA (2 SEMANAS) | |
| Personaje | 4 horas |
| Ataque/Habilidades | 2.5 horas |
| Enemigo-Básico | 3 horas |
| Objetos interactivos | 4 horas |
| Nivel 1 | 3 horas |
| Calidad | 2 horas |
| TOTAL | 18.5 horas |

1. Personaje
2. Ataques/Habilidade
3. Enemigo-Básico
4. Objetos Interactivos
5. Nivel 1
6. Checkpoints
7. Respawn
8. Niveles
9. Enemigo-Boss
10. Menus
11. Musica
12. Animación
13. Manejo de Dificultades
14. Temporizador
15. Tabla Puntuaciones
16. Personalizar Personajes

**How?**

* Estrategia de Equipo:

Dividirnos en parejas para desarrollar los elementos de las iteraciones, y el entregable/prototipos junto con la calidad son realizados por todos los integrantes en conjunto.

* Pasos de Proceso:

Acordar requisitos del elemento y definirlos, desarrollar el elemento, corroborar calidad, implementar retroalimentación, probar entregable.

**When?**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PLAN | | | |
| Elementos | Tareas | Fecha de entrega | Tiempo real |
| Personaje | * Diseño UML * Diagrama de secuencia * Diagrama de actividad * Diagrama de estado * Integración e implementación de los elementos | 13/09/17 |  |
| Ataque/Habilidades | * Diseño UML * Diagramas de secuencia * Diagramas de actividad * Integración e implementación de los elementos | 17/09/17 |  |
| Enemigo-Básico | * Diseño UML * Diagrama de estado * Diagrama de secuencia * Diagrama de actividad * Integración e implementación de los elementos | 13/09/17 |  |
| Objetos interactivos | * Diseño UML * Diagrama de estado. * Diagrama de secuencia * Diagrama de actividad * Integración e implementación de elementos | 17/09/17 |  |
| Nivel 1 | * Integración e implementación de los elementos | 20/09/17 |  |

**Who?**

* Roles
  + Samantha -> Diseñadora/Programadora
  + Pablo -> Diseñador/Programador
  + Mike -> Documentación/Programador
  + Manuel -> Organizador/Programador

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elementos | Tareas | Encargados |
| Personaje | * Diseño UML * Diagrama de secuencia * Diagrama de actividad * Diagrama de estado * Desarrollo e implementación de los elementos | Miguel   * UML * Secuencia   Samantha   * Actividad * Estado   Ambos   * Desarrollo e implementación |
| Ataque/Habilidades | * Diseño UML * Diagramas de secuencia * Diagramas de actividad * Desarrollo e implementación de los elementos | Miguel   * UML * Secuencia   Samantha   * Actividad * Estado   Ambos   * Desarrollo e implementación |
| Enemigo-Básico | * Diseño UML * Diagrama de estado * Diagrama de secuencia * Diagrama de actividad * Desarrollo e implementación de los elementos | Manuel   * Estado * Secuencia   Pablo   * Actividad * UML   Ambos   * Desarrollo e implementación |
| Objetos interactivos | * Diseño UML * Diagrama de estado. * Diagrama de secuencia * Diagrama de actividad * Desarrollo e implementación de elementos | Manuel   * Estado * Secuencia   Pablo   * Actividad * UML   Ambos   * Desarrollo e implementación |
| Nivel 1 | * Integración e implementación de los elementos | Todos |
| Calidad | * Personaje * Habilidades/Ataques * Enemigo-Básico * Objetos Interactivos | Manuel o Pablo   * Personaje * Ataques   Samantha o Miguel   * Enemigo-Básico * Objetos Interactivos   Todos:   * Nivel |

**How well?**

* Personaje
  + Movilidad completa
    - Salto básico completo
    - Doble salto
    - Movimiento hacia la derecha
    - Movimiento hacia la izquierda
    - Se agacha
* Habilidades/Ataques
  + Se ejecuten los ataques planeados
  + Se validan los ataques para que no se ejecuten cuando el personaje esté en determinados estados
* Enemigo-Básico
  + Se identifica el riesgo que causa el enemigo
  + Altera al usuario y afecta en sus atributos de personaje
  + El personaje puede eliminarlo
* Objeto interactivo
  + El personaje interactúa con los objetos y este recibe una respuesta
  + El objeto altera la jugabilidad del producto

**What if?**

* Se pierde información, documentos, código.
  + Implementamos el uso de control de versiones.
* Un entregable no llega en tiempo y forma
  + Los integrantes más adelantados apoyan en el entregable atrasado y el/los encargados sustituirán en tareas a los que apoyaron
* Los integrantes no se pueden reunir
  + Se utiliza plataforma Skype o llamada para acordar y subdividir el trabajo
* En caso de perder todo el trabajo se implementará ZomBoom.