**Primer Sprint**: 04/10 – 11/10

* **GDD completo**
* **Prueba de controles básica (WebGL)**
* **Estudio del multijugador online**
* **Creación de un primer modelo 3D para la prueba de controles**
* **Bocetos GDD**
* Actualización de la página web (más dinámica)
* Posibilidad de añadir el proyecto a plataforma KickStarter.

Hasta este punto, tendremos una aproximación del juego, sobre la que empezaremos a trabajar.

**Segundo Sprint:** 11/10 – 18/10

* **Creación de los mapas en función de los obstáculos mencionados en el GDD**
* Mecánica básica de movimiento del personaje alrededor del bloque (deslizamiento)
* Mecánica para coger objeto y chocar contra obstáculos (colisiones)
* Programación del prefab básico (un objeto)
* **Comienzo de la implementación del multijugador**
* Creación de los props del juego (modelos)
* Diseño de interfaces básico (estilo)

Al final del sprint, tendremos un juego básico que nos permite movernos por el cubo, aún sin objetos ni interfaces.

**Tercer Sprint:** 18/10 – 25/10

* **Programación de las interfaces (simple)**
* Modificación de las interfaces con diseños
* Implementación de los distintos tipos de obstáculos
* Implementación de los distintos tipos de power-ups 🡪 Por ahora no
* **Pruebas del multijugador online**
* Animaciones de los personajes y objetos

Llegados a este punto, tendremos un juego que permite interactuar de forma completa, a falta de añadir el modo multijugador.

**Cuarto Sprint:** 25/10 – 2/11

* Completar el multijugador online
* Implementar la interacción entre los personajes
* Implementar el sistema de vidas y puntuación

El juego debería estar completo al terminar esta etapa.

**Último Sprint:** 2/11 – 6/11

* Arreglo de errores
* Ampliaciones
* Tráiler del juego
* Presentación