

Tarea	Fecha de inicio	Fecha estimada	Fecha de fin	Retrasos	Resumen	Dificultades	Realizada por
Buscar información sobre el juego.	15/02	16/02	16/02		Se han encontrado varios ejemplos del juego 2048 realizados en C (sobre CPU) y en JavaScript. La IA que se utiliza por lo general consiste en un árbol de decisión basado en MIN MAX.	Se ha encontrado poca información sobre las librerías gráficas.	Juan Casandra
Elección del formato de representación de datos dentro de las matrices.	15/02	16/02	16/02		Se ha decidido que dentro de las matrices no haya potencias de 2 si no chars empezando por 65, es decir, 2 sería 'A', 4 'B' etc		Juan Casandra
Algoritmo de desplazamiento de los números en la matriz.	16/02	20/02	16/02		Se realiza el desplazamiento correctamente tal como en 2048. El algoritmo se hace sobre un vector y se aplicará a la matriz fila a fila o columna a columna en paralelo según el movimiento que se realice.	Hacer el algoritmo de forma que sea fácil extraer metadatos de los movimientos que se han realizado en caso de que fuera necesario.	Juan
Gestión de los datos introducidos por el usuario.	16/02	20/02	17/02		Se le piden datos al usuario si no los ha introducido al iniciar el programa.		Casandra
Generación de la semilla inicial de forma aleatoria	16/02	20/02	17/02		Se genera una semilla desde la GPU de forma aleatoria.		

Transformación de las matrices internas a la representación en número a postrar por pantalla.	22/02	03/03					Juan
Calcular la puntuación que hay en un tablero.	22/02	03/03					Juan
Averiguar cuando en un tablero ya no se pueden realizar más movimientos.	22/02	03/03					Casandra
Gestión de las vidas.	22/02	03/03					Casandra
Calcular el tamaño de bloques e hilos a utilizar en función de las características hw del equipo.	03/03	06/03					Juan
Implementar los kernell en memoria global. Máximo 32x32	07/03	10/03					Juan
Implementar los kernell en memoria global con bloques.	07/03	10/03					Casandra
Implementar los kernell en memoria compartida.	07/03	10/03					Juan
Interfaz ASCII del juego.	03/03	06/03					Casandra Juan
Guardar el estado de una partida.	03/03	06/03					Casandra
IA para jugar de forma automática BASADA EN ALEATORIEDAD.	07/03	10/03					Casandra
Interfaz OpenGL del juego.	11/03	14/03					Juan
Elección de Heurísticas para evaluar es estado del juego.	11/03	14/03					Casandra Juan
Evaluador de matriz, dada unas heurísticas califica una matriz.	11/03	14/03					Casandra
IA para jugar de forma automática BASADA EN HEURISTICA SIMPLE.	11/03	14/03					Juan
IA para jugar de forma automática BASADA EN HEURISTICA SOBRE MIN MAX.	11/03	14/03					Casandra Juan