

Tarea	Fecha de inicio	Fecha estimada	Fecha de fin	Retrasos	Resumen	Dificultades	Realizado
Investigación 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 Carlos
Formato de datos dentro de	15/02	16/02	16/02	(modificación el 22/02)	Se ha elegido representación float, por rapidez en el cómputo		Juan Carlos
Desplazamiento de los datos de 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 Carlos
Los datos introducidos	16/02	20/02	17/02		Se le piden datos al usuario si no los ha introducido al iniciar el programa.		Juan Carlos
La semilla inicial de	16/02	20/02	17/02		Se genera una semilla desde la GPU de forma aleatoria.		Juan Carlos
La representación de las matrices	22/02	03/03	01/03		En un principio la representación se iba		Juan Carlos

ar por pantalla.					a hacer en chars empezando por la 'A' y luego realizar una conversión a número potencia de dos. Finalmente se ha decidido utilizarlos números directamente por lo que no ha sido necesario hacer esta parte.		
uación que hay en	22/02	03/03			En progreso. Hemos decidido hacerlo por reducción sumando pares contiguos.		Juan
do en un tablero ya realizar más	22/02	03/03	28/02		Recorrer por filas el tablero, comprobando a izq, dcha, arriba y abajo, si están vacíos, son iguales o distintos		Casa
vidas.	22/02	03/03		Todavía no comenzado pero ya que parece sencillo puede que no acabe en retraso.			Casa
año de bloques e n función de las hw del equipo.	03/03	06/03			Creemos que se hará mirando maxThreads		Juan
za" nueva a cada ego en una posición	06/03	10/03					

s kernell en l. Máximo 32x32	07/03	10/03		No se ha implementa do.			Juan
s kernell en l con bloques.	07/03	10/03					Casa
s kernell en artida.	07/03	10/03					Juan
el juego.	03/03	06/03					Casa Juan
do de una partida.	03/03	06/03					Casa
e forma automática ATORIEDAD.	07/03	10/03					Casa
L del juego.	11/03	14/03					Juan
urísticas para evaluar ego.	11/03	14/03					Casa Juan
atriz, dada unas ica una matriz.	11/03	14/03					Casa
e forma automática URISTICA SIMPLE.	11/03	14/03					Juan
e forma automática URISTICA SOBRE	11/03	14/03					Casa Juan