|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarea** | **Fecha de inicio** | **Fecha estimada** | **Fecha de fin** | **Retrasos** | **Resumen** | **Dificultades** | **Realizada por** |
| Buscar información sobre el juego | 15/02 | 21/02 |  |  |  |  | Juan  Casandra |
| Elección del formato de representación de datos dentro de las matrices |  |  |  |  |  |  |  |
| 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 moviento 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 |
| Clase para representar los datos globales del juego: Tamaño de matrices, modo... |  |  |  |  |  |  |  |
| Interfaz de toma de datos, debe ser compatible con OpenGL y la terminal |  |  |  |  |  |  |  |
| Interfaz ASCII del juego |  |  |  |  |  |  |  |
| Elección del formato de representación de datos para guardar el estado de una partida |  |  |  |  |  |  |  |
| IA para jugar de forma automática BASADA EN ALEATORIEDAD |  |  |  |  |  |  |  |
| Interfaz OpenGL del juego |  |  |  |  |  |  |  |
| Elección de Heurísticas para evaluar es estado del juego |  |  |  |  |  |  |  |
| Evaluador de matriz, dada unas heurísticas califica una matriz |  |  |  |  |  |  |  |
| IA para jugar de forma automática BASADA EN HEURISTICA SIMPLE |  |  |  |  |  |  |  |
| IA para jugar de forma automática BASADA EN HEURISTICA SOBRE MIN MAX |  |  |  |  |  |  |  |