

Tarea	Fecha de inicio	Fecha estimada	Fecha de fin	Retrasos	Resumen	Dificultades	Realizada por
Introducción a Scala	22/03	29/03	29/03		Instalación y primeros ejercicios con Scala		Juan Cassandra
Elección del formato de representación de datos dentro de las matrices	22/03	29/03	29/03		Elección del formato de los números y la salida de teclado		Juan Cassandra
Menú inicial	29/03	29/03	29/03		Función main y estructura de creación del juego		Cassandra
Inicio del juego	29/03	29/03	29/03		Función que solicita el nivel del juego y comienza la partida.		Cassandra
Creación del tablero vacío	29/03	29/03	29/03		Creación de un tablero inicial relleno de 0		Cassandra
Comprobación de casillas libres	29/03	30/03	30/03		Función que comprueba qué casillas del tablero están libres y las almacena en otra lista		Juan Cassandra
Creación de números aleatorio	29/03	30/03	30/03		Vector que genera un número x de posiciones aleatorias basándose en las casillas libres del tablero		Juan Cassandra
Colocar las semillas	30/03	30/03	30/03		Función que dados un vector de posiciones creadas y el tablero, coloca		Cassandra

					según el nivel el tipo de semilla		
Imprimir el tablero	29/03	30/03	30/03		Impresión del tablero con sus cabeceras.		Cassandra
Reinicio de la partida	31/03	31/03	30/03		Función que pregunta si se desea jugar de nuevo y reinicia el juego en caso afirmativo		Cassandra
Algoritmo de desplazamiento de los números en la matriz	29/03	30/03	---	BECA	Implementación de forma recursiva de derecha a izquierda		Juan
Saber si hay movimientos disponibles	03/04	10/04			Comprobar si se puede seguir jugando		Juan
Rotación de la matriz 90º	03/04	10/04			Se realiza para tener un único método de mover		Juan
Rotación de la matriz 180º	03/04	10/04			Se realiza para tener un único método de mover		Juan
Interfaz gráfica con swing	03/04	10/04			Interfaz gráfica del juego.		Cassandra
Conteo de puntos	3/04	10/04			Contador de puntos y movimientos		Juan
IA para jugar de forma automática basada en aleatoriedad	03/04	10/04			Implementación de la forma automática con jugada aleatoria		Juan
IA para jugar de forma automática basada en mejor movimiento	03/04	10/04			Implementación de la forma		Juan

					automática con jugada óptima		
Unión de baldosas con mismos valores	03/04	10/04			Sumar las baldosas y crear el nuevo número		Juan
Saber si hay movimientos disponibles	03/04	10/04			Comprobar si se puede seguir jugando		Cassandra