

Tarea	Fecha de inicio	Fecha estimada	Fecha de fin	Retrasos	Resumen	Dificultades	Realizada por
Introducción a Scala	15/03	15/03	22/03		Instalación y primeros ejercicios con Scala		Juan Casandra
Elección del formato de representación de datos dentro de las matrices	29/03	29/03	29/03		Elección del formato de los números y la salida de teclado		Juan Cassandra
Algoritmo de desplazamiento de los números en la matriz	29/03	30/03	02/04		Implementación de forma recursiva de arriba, abajo, izquierda, dcha		Cassandra
Menú inicial, con selección de nivel y modo de juego	29/03	29/03	29/03		Pantalla de inicio de juego, con bienvenida y preguntas iniciales		Cassandra
Creación de Tablero e impresión de datos	29/03	29/03	29/03		Creación del tablero vacío		Cassandra
Creación de semillas aleatorias	29/03	30/03	30/03		Semillas iniciales en el juego		Cassandra
Conteo de movimientos	31/03	31/03	02/04		Contador de puntos y movimientos		¿¿??
IA para jugar de forma automática BASADA EN ALEATORIEDAD	02/04	03/04	05/04		Implementación de la forma automática con jugada óptima		Juan
Interfaz del juego	09/04	09/04º	10/04		Interfaz gráfica del tablero y los puntos		¿¿??
Unión de baldosas con mismos valores	02/04	02/04	03/04		Sumar las baldosas y crear el nuevo número		Juan

Saber si hay movimientos disponibles	03/04	03/04	03/04		Comprobar si se puede seguir jugando		Cassandra
--------------------------------------	-------	-------	-------	--	--------------------------------------	--	-----------