|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarea** | **Fecha de inicio** | **Fecha estimada** | **Fecha de fin** | **Retrasos** | **Resumen** | **Dificultades** | **Realizada por** |
| Introdución a Scala | 22/03 | 29/03 | 29/03 |  | Instalación y primeros ejercicios con Scala |  | Juan  Casandra |
| 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 según el nivel el tipo de semilla |  | Cassandra |
| 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 | 08/04 |  | Comprobar si se puede seguir jugando |  | Juan |
| Rotación de la matriz 90º | 03/04 | 10/04 | 08/04 |  | Se realiza para ter un único método de mover |  | Juan |
| Rotación de la matriz 180º | 03/04 | 10/04 | 08/04 |  | Se realiza para ter un único método de mover |  | Juan |
| Interfaz gráfica con swing | 03/04 | 10/04 | 09/04 |  | Interfaz gráfica del juego. |  | Juan |
| Conteo de puntos | 3/04 | 10/04 | 08/09 |  | Contador de puntos y movimientos |  | Juan |
| IA para jugar de forma automática basada en aleatoriedad | 03/04 | 10/04 | 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 | 10/04 |  | Implementación de la forma automática con jugada óptima |  | Juan |
| Unión de baldosas con mismos valores | 03/04 | 10/04 | 09/04 |  | Sumar las baldosas y crear el nuevo número |  | Juan |
| Saber si hay movimientos disponibles | 03/04 | 10/04 | 08/04 |  | Comprobar si se puede seguir jugando |  | Juan |
| Memoria | 11/04 | 11/04 | 10/04 |  | Resumen del proyecto. |  | Juan y Cassandra |