|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarea** | **Fecha de inicio** | **Fecha estimada** | **Fecha de fin** | **Retrasos** | **Resumen** | **Dificultades** | **Realizada por** |
| Introdución 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 |