|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | PRIMERA SEMANA | SEGUNDA SEMANA | TERCERA SEMANA |
| LUNES |  | Enemigos | Bonus |
| MARTES | Familiarización repositorio | Bonus, intent multiplayer, enemigos | Cualidades fisicas del personaje y de entorno |
| MIERCOLES | Creación escenario | Dificultades | Menú entrada, ingreso al juego |
| JUEVES | Definición clases | Dificultades | Intento gestión de información |
| VIERNES | - Personaje  -Niveles  -Cualidades fisicas del personaje y de entorno | Perfeccion enemigos | Revisión y detalles finales |
| SABADO | -Plataformas  -Cualidades fisicas del personaje y de entorno  -Niveles | Cualidades fisicas del personaje y de entorno | Revisión y detalles finales |
| DOMINGO | Revisión, intent multiplayer | Cualidades fisicas del personaje y de entorno | Revisión y detalles finales |

En cada una de las anteriores etapas se intentará comentar el código, así que los comentarios están incluidos en cada uno de los días

***DEFINICIÓN DE CLASES:***

**Mainwindow**:

Clase principal.

**Actualizaciones**:

Donde se hará uso de las propiedades físicas que alteraran el movimiento del jugador

**Jugador**:

Clase en la cual se definirá al jugador

**Enemigo**:

Clase donde se crearán los enemigos

**Salud**:

Clase donde se llevará a cabo las vidas extra.

**Objetivos (anillo, cetro, swords)**:

Clase en la cual se crearán los objetos que el jugador deberá recolectar para ganar el juego.

**Guardar**:

Clase donde se hará el proceso de guardado.

**Multiplayer**:

En mi caso la parte del multiplayer yo optare por un mini-juego que contara con los 2 jugadores y una mini competencia

**Registro**:

El jugador se registrará en el juego

**Iniciarse**:

Clase que controlara el acceso al juego.