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

**Bonus**:

Clase donde se llevará el conteo de los puntos

**Vidas**:

Clase que medirá la vida del jugador y determinará si vive o muere.

**Magia**:

Clase donde se definirá la habilidad del jugador.