**CRONOGRAMA PARA EL PROYECTO FINAL.**

**Objetivo:** Programar un plan de trabajo estructurado para las semanas restantes hasta la fecha de entrega determinada por el profesor. En este cronograma se indica la duración de cada bloque de trabajo y el trabajo a realizar en cada bloque.

**Fechas:** 18 de diciembre al 24 de enero del 2020.

**Número de bloques:** 6 bloques, uno por semana.

**BLOQUE 1 (18 DE DICIEMBRE AL 25 DE DICIEMBRE)**

* Entrega de la propuesta del juego.
* Elecciones de las imágenes necesarias en la escena y de los personajes.

**BLOQUE 2 (25 DE DICIEMBRE AL 1 DE ENERO)**

* Realización de los objetos: enemigos, personaje principal, segundo personaje, disparos, vidas, y partidas. Cada personaje y objeto con sus respectivas físicas y actualización de coordenadas (movimientos).
* Desarrollo de las nociones de puntaje multijugador y dificultad.

**BLOQUE 3 (1 DE ENERO AL 9 DE ENERO)**

* Desarrollo del apartado Administrador de partidas: Nueva partida, cargar partida, guardar partida, eliminar partida, reiniciar partida y niveles.
* Primer bloque de trabajo enfocado a la interfaz gráfica: Escenario, plataformas, monedas,

**BLOQUE 4 (9 DE ENERO AL 16 DE ENERO)**

* Corrección de las colisiones necesarias acerca de los personajes con los objetos de la escena.
* Segundo bloque de trabajo enfocado a la interfaz gráfica: elección de las imágenes de los objetos enemigos, plataformas de la escena e implementación de los sprites.

**BLOQUE 5 (16 DE ENERO AL 23 DE ENERO)**

* Entrega 1.
* Realización del video y el tráiler.
* Correcciones para la entrega 2.

**BLOQUE 6 (23 DE ENERO AL 30 DE ENERO)**

* Pruebas, correcciones finales y entrega 2, entrega final del proyecto, edición del trailer