





REPORTE

PARTIDAS GANADAS

PARTIDAS PERDIDAS

PARTIDAS EMPATADAS

REPORTE DE TORNEOS

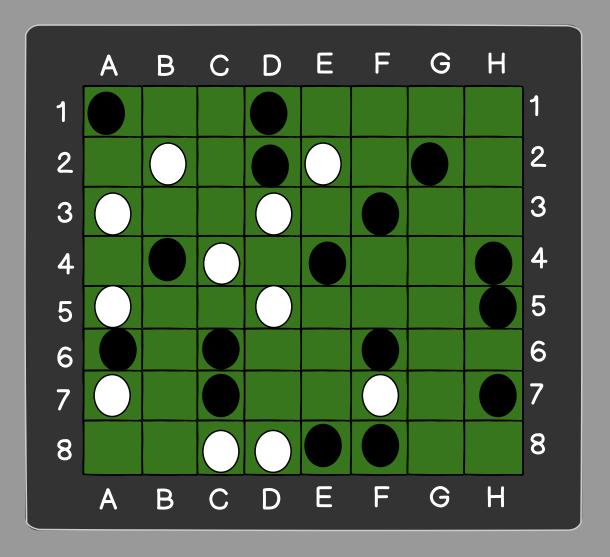
REGRESAR AL MENU





OTHELLO

BIENVENIDOS



MOVIMIENTOS RESTANTES

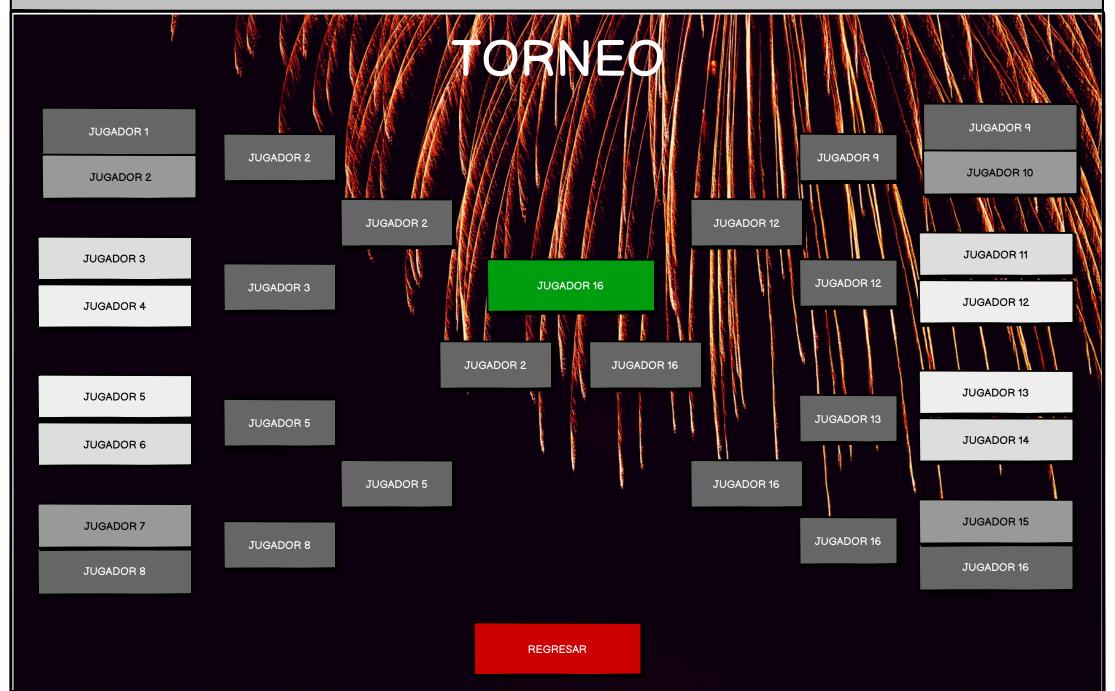


20









PLANTILLA DE DIAGRAMA DE GANTT

Consejo de Smartsheet • La línea de tiempo visual de los diagramas de Gantt te permite ver los detalles de las tareas, así como las dependencias del proyecto.

TÍTULO DEL PROYECTO
PROYECTO IPC 2

RESPONSABLE DEL PROYECTO
KEVIN ALEXIS LOPEZ CONTRERAS

NOMBRE DE LA EMPRESA USAC
FECHA 12/03/18

NÚMERO EDT	T TÍTULO DE LA TAREA	RESPONSABLE DE LA TAREA	A FECHA DE INICIO	FECHA DE ENTREGA	DURACIÓN		FASE UNO				FASE DOS					FASE TRES					FASE CUATRO						
						% COMPLETADO DE LA TAREA	SEMAN	\1	SEMAN	IA 2	SEMANA 3	SEMAN	A 4	SEMANA 5	SE	MANA 6	SEMAN	A 7	SEMANA	8	SEMANA	9	SEMANA		SEMANA 1		SEMANA 12
							L M X	J V L	L M X	J A	L M X J	L M X	J V L	M X J	V L M	X J A	L M X	J A	L M X	J V L	M X	J A I	. м х	J V	. м х .	V L	M X J V
1	FASE 1 entregable 1																										
1.1	Carta del proyecto	KEVIN CONTRERAS	25/08/20	25/08/20	0	100 %																					
1.2	Revisiones de la carta del proyecto	KEVIN CONTRERAS	25/08/20	25/08/20	0	100 %																					
1.3	Investigación HTML	KEVIN CONTRERAS	25/08/20	27/08/20	2	100 %																					
1.4	Investigación CSS Y WEB	KEVIN CONTRERAS	26/08/20	27/08/20	1	100 %																					
1.5	investigar sobre diseño de la aplicacion	KEVIN CONTRERAS	26/08/20	27/08/20	1	100 %																					
1.6	hacer el diseño de la aplicacion web	KEVIN CONTRERAS	27/08/20	29/08/20	2	100 %																					
1.7	investigacion visual studio	KEVIN CONTRERAS	27/08/20	29/08/20	2	100 %																					
1.8	investigacion .net	KEVIN CONTRERAS	27/08/20	05/09/20	8	60 %																					
1.9	fase 1 entregable 1	KEVIN CONTRERAS	28/08/20	31/08/20	3	30 %																					
2	FASE 1 entregable 2																										
2.1	Analisis de la fase 1	KEVIN CONTRERAS	01/09/20	01/09/20	0	0%																					
2.2	Glosario	KEVIN CONTRERAS	01/09/20	02/09/20	1	0%																					
2.3	Modelo relacional	KEVIN CONTRERAS	01/09/20	05/09/20	4	0%																					
2.4	crear usuarios	KEVIN CONTRERAS	02/09/20	04/09/20	2	0%																					
2.5	Diagrama de casos de uso	KEVIN CONTRERAS	02/09/20	03/09/20	1	0%																					
2.6	programar las reglas del juego	KEVIN CONTRERAS	02/09/20	06/09/20	4	0%																					
2.7	programar los reportes	KEVIN CONTRERAS	07/09/20	09/09/20	2	0%																					
2.8	programar los torneos	KEVIN CONTRERAS	09/09/20	10/09/20	1	0 %																					
2.9	Cargar partida desde un xml	KEVIN CONTRERAS	09/09/20	10/09/20	1	0%																					
2.10	Descargar partidas desde un xml	KEVIN CONTRERAS	09/09/20	10/09/20	1	0%																					
2.11	Diagrama de casos de uso	KEVIN CONTRERAS	11/09/20	11/09/20	0	0%																					
2.12	Unitary Testing	KEVIN CONTRERAS	11/09/20	11/09/20	0	0 %																					