

Numero de tarea	Accion planeada	Resultado Planeado	Tiempo estimado	Fecha limite de finalizacion	Criterio
1	Seleccionar el genero del videoguo y discutir la idea con el asesor	Genero del videojugo seleccionado y acordado con el asesor.	1 semana	abril 8, 2017	A
2	Investigar sobre genero del videojuego y dificultades que puedan surgir	Delimitar el videojuego con el objetivo de evitar dificultades fuera de mis habilidades	4 dias	abril 15, 2017	A
3	Entrevista con mi asesor	Idea clara y muy delimitada. Pequeñas ideas de modificaciones a futuro	1 semana	abril 24, 2017	A
4	Investigar diferentes metodos y algoritmos para el desarrollo de videojuegos dentro del genero seleccionado	Idea clara sobre las herramientas a utilizar y diferentes acercamientos a los problemas que puedan surgir	2 semanas	mayo 5, 2017	A
5	Segunda entrevista con mi asesor	Criterios claramente definidos para el cumplimiento del proyecto	1 semana	mayo 13, 2017	A
6	Empezar a idear y diseñar los mapas y personajes del juego.	Tener los diseños definidos que se usaran en el producto final	1 semanas	mayo 27, 2017	B
7	Empezar a programar el codigo fuente	Creacion de una ventana con el tamaño definido ademas de que exhiba el mapa de manera correcta	1 semana	junio 3, 2017	C

8	Idear los mecanismos basicos para el movimiento de los personajes dentro del juego	Establecer de manera clara, de que manera el personaje controlado por el suusario se mueva	15 dias	junio 18, 2017	B
9	Implementar movimiento del personaje principal	Movimiento libre utilizando el teclado	3 dias	junio 21, 2017	C
10	Crear una forma de detectar colisiones en el juego	Una forma clara y presisa de detectar colisiones contra los extremos de la pantalla y los objetos dentro del videojuego	3 dias	abril 24, 2017	B
11	Implmenetar las colisiones	Tener colisiones del personaje controlado por el usuario con el ambiente	3 semanas	julio 13, 2017	C
12	Investigar sobre multithreading y su uso	Tener una idea clara acerca de la implementacion del multithreading en el programa	1 semana	julio 21, 2017	B
13	Implementar multithreading en el programa	Dividir las tareas entre distintas clases y objetos para agilizar el procesamiento	10 dias	julio 31, 2017	C
14	Investigar e idear un algoritmo para el cambio de skins con la finalidad de que parezca movimiento	Tener un algoritmo claro para implementar al codigo fuente	3 dias	agosto 3, 2017	B
15	Implementar el cambio de skins	Una sincronisacion de movimiento y cambio de skins realista	2 semanas	agosto 17, 2017	C

16	Probar y corregir problemas dentro de la logica del programa	Sincronisacion del multithreading admeas de la eliminacion de cualquier error, bug o glitch.	1 semana	agosto 24, 2017	C
17	Implementacion de los personajes enemigos y su motor de deciciones	Enemigos que sepan cuando buscar al jugador y cuando atacar	45 dias	septiembre 1, 2017	C
18	Implementar colision entre enemigos y el jugador	Evitar que los enemigos se encimen entre ellos o con el jugador.	2 meses	diciembre 1, 2017	C
19	implementar animacion de ataque y deteccion de impacto	Reduccion de vida con ataques exitosos	10 dias	diciembre 11, 2017	C
20	Implementar barras de vida y muertes para los personajes	Eliminacion exitosa de metodos zombies y eliminacion grafica de los personajes cuando su vida llege a 0	1 semana	diciembre 18, 2017	C
21	Modificar la profundidad visual de los personajes dependiendo de su valor en el eje y	Mandar a tras o al frente a los personajes dependiendo de su valor y con respecto al presonaje principal controlado por el usuario	5 dias	diciembre 23, 2017	C
22	Implementar menus y guardado	Implementar menus al inicio del juego y opcion de guardar el proceso	10 dias	enero 2, 2018	C

23	Agregar niveles y modificar el daño y salud dependiendo de cuanta progresion lleves segun el tiempo	Un nivel de crecimiento controlado y acorde al tiempo sobrevivido	5 dias	enero 7, 2018	C
24	Testear y pedir ayuda testeando el juego en busca de bugs o errores.	Resolver los errores que surgan	2 semanas	enero 21, 2018	C
25	Probar el producto final junto con el asesor	La solucion debe ser presentada al asesor y probada	1 semana	enero 28, 2018	D
26	Entrevista con mi asesor	Retroalimentacion del asesor, resultados de las pruebas e ideas para futuras mejoras	1 esamana	febrero 4, 2018	A/E
27	Lluevia de ideas acerca del mejoramiento del producto	Recomendaciones escritas acerca de mejoras posibles para el producto	1 semana	febrero 11, 2018	A/D/E
28	Grabar video para mostrar la funcionalidad del programa	El video es grabado de manera satisfactoria	4 dias	febrero 14, 2018	D