**Lista de Actividades**

**CypherCTRL**

**Calle 5. #62-00**

**Cali, Valle Del Cauca**

**14/04/2025**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lista de Actividades** | | | |
| **Project:** CypherCTRL | | | **Date: 14/04/2025** |
| **Actividad ID No.** | **Nombre de Actividad** | **Descripción de trabajo** | **Responsabilidad** |
| 1001 | Diseño Narrativo | Redactar la historia del juego, construir ambiente de desarrollo dee su cronología, personaje principal, enemigos principales y secundarios y NPCs. Redactar el GDD(Game Design Document) | Samuel Benavidez es responsable de esta actividad y Santiago Gomez es el suplente |
| 1002 | Diseño mapa | Construir un mapa ambientado de acuerdo a la historia relacionada con el ambiente postapocaliptico. Partes con obstáculos y diferentes mecánicas simples definiendo el límite del mapa y misiones en área. | Santiago Gomez es el responsable de esta actividad |
| 1003 | Diseño de movilidad | Construir un sistema lógico de movilidad de los personajes relacionado a entorno de ambiente postapocaliptico. | Samuel Benavidez es responsable de esta actividad y Santiago Gomez es el suplente |
| 1004 | Desarrollo de Sistema de recolección | Programar un Sistema de recolección que le permita al jugador recolectar recursos para, previamente darle uso en el sistema de crafteo. | Samuel Benavidez es responsable de esta actividad y Santiago Gomez es el suplente |
| 1005 | Implementación del Sistema de crafting | Desarrollo de lógica de fabricación de herramientas, armas y recursos esenciales para la supervivencia. Además incluir una interfaz visual de fabricación. | Samuel Benavidez es responsable de esta actividad y Santiago Gomez es el suplente |
| 1006 | Sistema de combate y salud de los personajes | Implementar un Sistema de combate didáctico donde la vida de los personajes influya notoriamente. | Samuel Benavidez es responsable de esta actividad y Santiago Gomez es el suplente |
| 1007 | Sistema de opciones y configuración del videojuego | Permitir al jugador ingresar a las opciones básicas que influyan en la jugabilidad. Cómo el sonido, sensibilidad y controles modificables. Además de su interfaz gráfica. | Samuel Benavidez es responsable de esta actividad y Sebastian Mejia es el suplente |
| 1008 | Sistema de guardado y carga | Permitir al jugador guardar manualmente o gracias a puntos estratégicos usar el guardado automático. E implementar la funcionalidad de carga de niveles. | Samuel Benavidez es responsable de esta actividad y Sebastian Mejia es el suplente |
| 1009 | Creación de interfaz de usuario (HUD/UI) | Diseñar la interfaz del juego donde se mostrara: Barra de vida, inventario, menú de crafteo y diferentes tipos de indicadores de daño en la pantalla | Santiago Gomez es responsable de esta actividad |
| 1010 | Pruebas de jugabilidad y balance | Ejecutar diferentes sesiones de testeo para validar las mecánicas principales y ajustar el balance entre dificultad, recursos y enemigos. | Sebastian Mejia es responsable de esta actividad |