



Universidad de Alcalá

Escuela Politécnica Superior
Universidad de Alcalá

PECL2 – Ampliación de programación avanzada

16384 – Estimación de los Costes del proyecto

Laboratorio Viernes 12:00 – 14:00

**Grado en Ingeniería Informática
Curso 2018/2019**

Eduardo Graván Serrano – 03212337L
Marcos Barranquero Fernández – 51129104N

Plan de seguimiento: FINAL.

Realizado por: Marcos Barranquero (MB) & Eduardo Graván (EG)

Inicial: 24/03/2019 Revisado: 11/04/2019.

Bloques	Acciones	Responsable	Fecha comienzo		% de Progreso							Fecha objetivo	Observaciones
				0	10	20	30	40	60	80	100		
1. Funcionalidades básicas	Funciones	EG	29 Marzo									7 Abril	
	1- Crear tablero									X			
	2- Imprimir tablero (consola)									X			
	3- Salida vía consola									X			
	4- Juego manual									X			
	Funciones	MB	29 Marzo								7 Abril		
	5- Generar semillas									X			
	6- Comprobar tablero vacío									X			
	7- Entrada de parámetros									X			
2. Tratamiento de datos del tablero	8- Juego automático										X		
	Funciones	EG	2 Abril									9 Abril	
	9- Sumar										X		
	10- Iniciar juego										X		
	11- Actualizar tablero										X		
	Funciones	MB	2 Abril									9 Abril	
	12- Desplazar										X		
	13- Transpuesta del tablero										X		
	14- Obtener/Reemplazar elemento										X		

3. Ultimas funcionalidades	Funciones	MB & EG	5 Abril									11 Abril	
	15- Contar número de movimientos										X		
	16- Contar puntuación										X		
	17- Comprobación de direcciones posibles										X		
	18- Funciones auxiliares										X		
4. Optimizaciones & config. juegos opcionales	Funciones	MB & EG	2 Abril									11 Abril	La entrada de flechas en Java/Scala es difícil de implementar y depende de librerías externas. Se usa WASD.
	19- Optimizar jugada aleatoria										X		
	20- Recoger entrada de flechas			X									
	21- Configuración de dificultad										X		
	22- Inicialización aleatoria										X		
	23- GUI con librerías gráficas			X									