



# Universidad de Alcalá

Escuela Politécnica Superior  
Universidad de Alcalá

## **PECL1 – 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: 22- feb-2019      Revisado: 14/03/2019.

Bloques	Acciones	Responsable	Fecha comienzo		% de Progreso							Fecha objetivo	Observaciones
				0	10	20	30	40	60	80	100		
1. Iniciar programa	Funciones	EG	7 Marzo									12 Marzo	
	1- Crear tablero									X			
	2- Imprimir tablero (consola)									X			
	3- Salida vía consola									X			
	4- Juego manual									X			
	5- Parseador de argumentos de entrada									X			
	Funciones	MB	8 Marzo								10 Marzo		
	6- Generar semillas									X			
	7- Guardar partida (serializar)									X			
	8- Cargar partida (deserializar)									X			
1. Memoria global	9- Juego automático										X		
	10- Ajustar matriz hardware								X				
	Funciones	EG	8 Marzo									11 Marzo	
	11- Jugada aleatoria									X			
	12- Jugada manual									X			
	13- Actualizar tablero									X			
	Funciones	MB	8 Marzo								13 Marzo		
	14- Función para mem. global									X			
	15- <u>Fusionar baldosas</u>									X			
	16- <u>Movimiento</u>									X			
1. Memoria global por bloques	Funciones	EG	12 Marzo									14 Marzo	
	17- Recorrer filas y columnas									X			
	18- Fusionar baldosas									X			
	19- Movimiento									X			

	Funciones	MB	12 Marzo									14 Marzo	
	20- Adaptación del kernel de mem. global										X		
	21- Función mem global por bloques										X		
	22- Adaptar matriz para mem. por bloques										X		
1. Memoria compartida	Funciones	MB & EG	12 Marzo									14 Marzo	
	23- Recorrer filas y columnas					X							
	24- Fusionar baldosas					X							
	25- Fixear bloques para matriz compartida					X							
2. Optimizaciones & config. juego opcionales	Funciones	MB & EG	7 Marzo									14 Marzo	
	26- Optimizar jugada aleatoria										X		
	27- Recoger entrada de flechas										X		
	28- Configuración de dificultad										X		
	29- Inicialización aleatoria										X		
	30- GUI OpenGL/DirectX			X									