



TABLA DE TRABAJO Y TAREAS POR SPRINTS

SECCIÓN	SAMUEL GARCÍA	JOAN GUERRERO	MARIO RAMIREZ	ÓSCAR ZAPATERO
SPRINT 1	Testing y programación de funciones de movimiento del juego	Implementación inicial y funcionalidad del juego en multijugador	Establecer el flujo del proyecto y diseño de nivel y mecánicas.	Setup de API Node y Base de datos.
SPRINT 2	Creación de elementos del juego para el desarrollo de nivel.	Desarrollo de mecánica principal del juego para teletransportes y correcciones.	Planificación de lógicas de juego y construcción de mecánicas.	Animaciones de personaje y creación de UI de menu de pausa.
SPRINT 3	Texturizado y mejora visual y técnica del juego.	Establecer objetos in-game a la network multijugador.	Cierre de fase de proyecto y solución de errores	UI de menu para control de valores de configuración.
SPRINT 4	Control de sonidos y mezcla de audio.	Desarrollo de Lobby para establecer conexiones multijugador.	Desarrollo de documentación técnica GDD.	Manipulación de datos para la Base de Datos.
SPRINT 5	Temporizadores y creación de checkpoints para controles de tiempo.	Mejoras en las conexiones para los lobbies y alertas de juego.	Interfaces y Launcher del juego.	Creación página web y componentes básicos de registro y acceso.
SPRINT 6	Control de sesiones de jugadores, documentación y mejora de niveles-	Rankings en web, mejora de temporizadores, y mejoras en rendimiento y función de lobbies.	Registro de datos de partidas, cambios y diseño de nivel.	Desarrollo final de todos los componentes y funciones de la página web. Obtención de datos dinámicos en web y modelo de personaje.
SPRINT 7	Guardado de tiempos y documentación	Perfilado de UIs y documentación	Envío de datos cliente-servidor y control de errores. Documentación.	Mejora de UIs de menu principal, sondios y documentación.