

ROBOT ESCAPE

# CRONOLOGÍA SPRINTS

1

## PREPARACIÓN

Preparar el entorno de trabajo, definir una base de datos de usuarios, crear una API para gestionar los usuarios de la BD, realizar una conexión entre dos jugadores.



2

## DISEÑO Y CONFIGURACIÓN

HUD del juego, opciones de configuración básicas (volumen y otras configuraciones), escena de un nivel, implementar mecánicas en multijugador (agarrar y arrastrar objetos), desarrollar la asignación de teleports.



3

## FUNCIONALIDADES Y MEJORAS

Base de datos para almacenar los registros hechos por los usuarios, testing y corrección del nivel en red, texturas y decoración del nivel, input manager



4

## DOCUMENTACIÓN Y CONEXIONES FINALES

Documentar el código ya hecho y el juego, terminar la conexión con lobbies.



5

## LAUNCHER E INTEGRACIONES

Crear launcher del videojuego, cambio de niveles, web para las tablas de clasificación, checkpoints para el modo contrarreloj, conexión del juego con servidor, script para registrar los niveles con el editor de Unity.



6

## CLASIFICACIONES Y MANTENIMIENTO DE NIVELES

Crear las tablas de clasificación, guardar información del modo contrarreloj, rehacer y trabajar en niveles, gestionar cambios de nivel, llamadas entre servidor y Unity, selección de modo normal y contrarreloj.



7

## FINALIZACIÓN Y PRESENTACIÓN

Documentar todo el proyecto, cambios menores, preparar material para la presentación.

