

ÍNDICE



4.7 GANTT

Diagrama GANTT:

					NJ S	Semar	nas																																					
id	Tareas	Predecesora	Tiempo	Recursos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26 2 ⁻	7 2	8 2	9 3	30	31	32	33	34	35 3	36	37	38 3	9
1	Planificar		2	3	Å	Å																																						
2	Crear el ambiente	1	1	1			Å																																					
3	Crear movimiento personaje	2	2	1				Å	Å																																			
4	Reducir movimiento personaje (Shift)	3	2	1						Å	Å																																	
5	Crear disparo (Z)	3	1	1							Å																																	
6	Crear Menu Principal	2	2	1				Å	Å																																			
7	Crear movimiento enemigos	2	3	1				Å	Å	Å																																		
8	Crear Assets enemigos	2	1	1																																								
	Añadir botones Menu Principal	6	2	1								Å	Å																															
10	Añadir título Menu Principal	6	2	1									Å	Å																														
11	Añadir vidas	5	3	1										Å	Å	Å																												
	Crear el spawn y respawn enemigos	7	4	1											Å	Å	Å	Å																										
13	Crear mejora de disparo	12	3	1												Å	Å	Å																										
	Crear viaje entre menús	9	2	1													Å	Å																										
15	Crear modo stage	12	2	1																							Å	Å																
16	Arreglar hitbox jugador	5	4	1															Å	Å	Å	Å																						
	Alinear balas ' jugador	5	2	1															Å	Å																								
	Crear el game	11	2	1															Å	Å																								

4.7 GANTT

Solucionar													1	1	1	1														
19 mejoras	13	3	1										Α	A	Å	A														
Crear opciones de 20 resolución	2	1	1				Å																							
Crear el sprite 21 hitbox jugador	16	4	1												Å	Å	Å	Å												
22 Crear el score	12	2	1										Å	Å																
Crear vida 23 enemigos	12	1	1												Å															
Solucionar bug mejoras	19	3	1													Å	Å	Å												
Ajustar cuadro de 25 juego	20	2	1						Å	Å																				
26 Crear Log In	2	3	1			Å	Å	Å																						
Arreglar la reducción de																Å	Å													
27 velocidad Crear estados de	4	2	1													^	^													-
inicio y cierre de 28 sesión	26	3	1																٨	A A										
Crear sprites para la nueva																			A .	Å										
29 resolución Crear el diseño del	25	2	1																^ _	_										-
fondo en 30 movimiento	15	2	1																	Å	Å									
Crear el código del fondo en																						Å	Å	Å						
31 movimiento Crear el timer de	30	3	1																	Å	Å		^							
32 la mejora Crear Menu	24	2	1																	^	^									-
33 Settings	6	2	1																				Å							
34 Asignar teclas	5	2	1																			Å	Å							
Crear el 35 MiniCopter	15	3	1																					Å	Å	Å				
Crear Modo 36 Infinito	12	3	1																					Å	Å	Å				
Crear 1up 37 Powerup	12	3	1																						Å	Å	Å			

4.7 GANTT

Arreglar linkeo de states	33	2	1																														Å	Å						
39 Optimizar escenas	26	2	1																														Å	Å						
Crear diseño 40 fondo stages	15	2	1																															Å	Å					
Arreglar cambio 41 estados	38	1	1																																Å					
Crear datos 42 jugador	5	2	1																																٨٨					
Crear nueva lógica 43 Option State	20	2	1																																Å	Å				
Crear navegacion por el menu con 44 botones	14	2	1																																٨	Å				
Crear opcion volver en menus (B)	44	2	1																																		Å	٨		
Arreglar bug single-option-state 46 s	44	2	1																																		Å	Å		
Aplicar Fondos a 47 los stages	40	2	1																																	Å	Å			
Crear el Render 48 Target	25	1	1																																			Å		
Crear Fondo Menu 49 Principal	47	1	1																																				Å	
Configurar 50 Visualizer	48	2	1																																				Å	Å
Crear SIstema 51 HighScore	22	2	1																																				Å	Å
Crear nuevos 52 botones	9	1	1																									Å												
			x semana		3				3 3	_	_	-			3		3		3	3	3	3	3		_				3	3	3			_	3 3	_		3		2
		Recur	sos libres	0	0	2	0	0 (0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0 0	0	0	0	0	0	0	0 0	0	0	0	0	1

