

Plan de Desarrollo

Semana	Actividad
26/04	<ul style="list-style-type: none">-Definición de historia y personajes-Elección de Tilesets-Arte conceptual
03/05	<ul style="list-style-type: none">-Creación de Sprites-Creación de animaciones
10/05	<ul style="list-style-type: none">-Controles-Movimiento-Colisiones-Cambio de escenas
17/05	<ul style="list-style-type: none">-Aparición y comportamiento de enemigos-Menú de batalla-Sistema de turnos-Sistema de equipos
24/05	<ul style="list-style-type: none">-Atributos de personajes-Música-Habilidades
31/05	<ul style="list-style-type: none">-Inventario-Objetos
07/06	<ul style="list-style-type: none">-Diseño de niveles-Diálogos
14/06	<ul style="list-style-type: none">-Sistema de guardado-Cambio de niveles-Menú principal
21/06	<ul style="list-style-type: none">-Testing-Balanceo