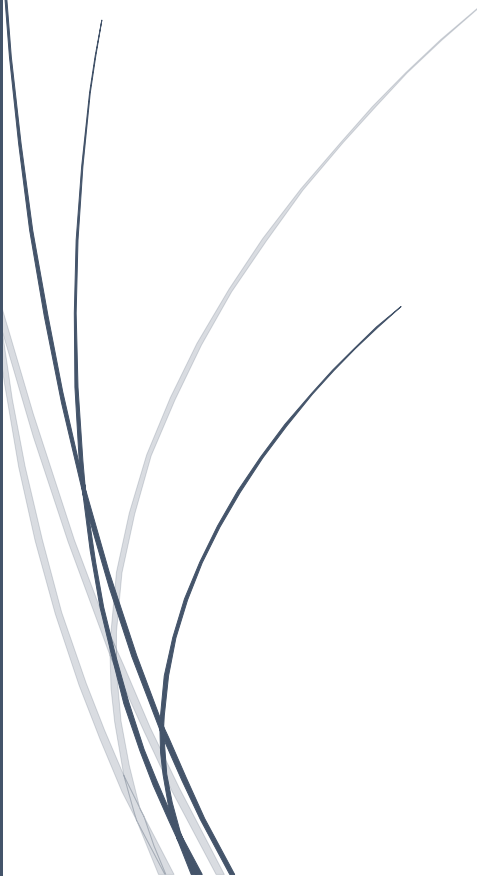
A dark blue vertical bar on the left side of the page. A blue arrow points to the right from the bar, containing the date.

27-11-2021

# Plan de desarrollo Scrum Coming Home

Proyecto Final Programación de  
videojuegos

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left and curve upwards and to the right.

Roberth José Vásquez, Brenda Marina Tzay  
FACULTAD DE INFORMÁTICA

## Plan de desarrollo Scrum Coming Home

### Visión

Crear un videojuego de aventuras y plataformas que este ambientado en el periodo de los cavernícolas y los dinosaurios, que trate de un niño perdido que busca llegar a su tribu, el niño tiene que pasar por seis niveles y recolectar estrellas y monedas para lograr llegar con su familia.

### Historias de usuario

Cómo: «Rol de usuario»: Jugador
Quiero: «Objetivo»: Enfrentarme a los dinosaurios.
Para: «Razón»: Quiero vivir y sentir el peligro en la que se vivía en la época tanto de los dinosaurios como la de los cavernícolas.

Cómo: «Rol de usuario»: Jugador
Quiero: «Objetivo»: Que el primer nivel se trate sobre el niño estando solo con los dinosaurios alrededor.
Para: «Razón»: Que esto sirva de introducción de lo que se va a tratar el resto del juego.

Cómo: «Rol de usuario»: Jugador
Quiero: «Objetivo»: Enemigos dinosaurios aéreos y dinosaurios terrestres.
Para: «Razón»: Variedad de enemigos a derrotar.

Cómo: «Rol de usuario»: Jugador
Quiero: «Objetivo»: Eliminar a mis enemigos.
Para: «Razón»: Derrotar enemigos

Cómo: «Rol de usuario»: Jugador
Quiero: «Objetivo»: Que los niveles se hagan más difícil cuando valla avanzando
Para: «Razón»: Dificultad de niveles.

**Sinopsis**

El videojuego trata de un niño cavernícola que se encuentra perdido y busca regresar a su tribu con su familia para lograrlo necesita pasar los 6 niveles diferentes recolectando una estrella por cada nivel. Este juego está pensado para PC.

**Product Backlog**

Prioridad	Ítem
1	Diseñar el nivel ambientado en la época de los cavernícolas y los dinosaurios.
2	Diseñar el personaje principal.
3	Diseñar los enemigos (dinosaurios)
4	Diseñar los bloques
5	Diseñar las plataformas.
6	Diseñar las monedas
7	Diseñar las estrellas.
8	Diseñar flores y rocas
9	Diseñar los fondos.
10	Programar el movimiento del personaje principal.
11	Programar los movimientos de los enemigos.
12	Programar los movimientos de las monedas.
13	Programar la habilidad de salto simple.
14	Implementar sonido
15	Programar los efectos sonoros del personaje.
16	Programar la interfaz de vidas del personaje.
17	Programar el limite de tiempo del nivel.
18	Programar las mecánicas de quitar vida al tocar a los enemigos.
19	Programar la muerte de los enemigos.
20	Programar la recolección de las monedas.

Sprint #1				Fecha de inicio del Sprint	04/10/2021	
				Fecha final del sprint	11/10/2021	
				Días laborales durante el sprint	8	
Objetivo del sprint	Terminar el nivel#1 del juego		Prioridad en el product backlog	Horas de trabajo diario 8	Responsable	Estado
Ítem del producto backlog		Diseño de niveles	1		Brenda y Roberth	
Tarea	Diseñar el nivel ambientado en la época de los cavernícolas y los dinosaurios.		1	6	B, R	Finalizado
Tarea	Diseñar el personaje principal.		2	3	R	En proceso
Tarea	Diseñar los enemigos (dinosaurios)		3	3	B	En proceso
Tarea	Diseñar los bloques		4	4	B	En proceso
Tarea	Diseñar las plataformas.		5	4	R	Finalizado
Tarea	Diseñar las monedas		6	3	B	Finalizado
Tarea	Diseñar las estrellas.		7	4	R	En espera
Sprint #2				Fecha de inicio del sprint	12/10/2021	
				Fecha final del sprint	22/10/2021	
				Días laborales	9	
Ítem del producto backlog	Diseño y programación		Prioridad en el producto backlog	Horas de trabajo diario 8	Responsable	Estado
Tarea	Diseñar flores y rocas		1	4	B	Finalizado
Tarea	Diseñar los fondos.		2	4	R	Finalizado
Tarea	Programar el movimiento del personaje principal.		3	8	R	En proceso
Tarea	Programar los movimientos de los enemigos.		4	6	B	En proceso
Tarea	Programar los movimientos de las monedas.		5	4	B	Finalizado
Tarea	Programar la habilidad de salto simple.		6	8	R	En espera

Sprint #3			Fecha de inicio del sprint	27/10/2021	
			Fecha final del sprint	07/11/2021	
			Días laborales	10	
Ítem del producto backlog	Programación	Prioridad en el producto backlog	Horas de trabajo diario 8	Responsable	Estado
Tarea	Implementar sonido	1	2	B	Finalizado
Tarea	Programar los efectos sonoros del personaje.	2	6	R	Finalizado
Tarea	Programar la interfaz de vidas del personaje.	3	8	R	En proceso
Tarea	Programar el límite de tiempo del nivel.	4	6	B	En proceso
Sprint #4			Fecha de inicio del Sprint	12/11/2021	
			Fecha final del sprint	20/11/2021	
			Días laborales	9	
Ítem del producto backlog	Programación	Prioridad en el producto backlog	Horas de trabajo diario 8	Responsable	Estado
Tarea	Programar las mecánicas de quitar vida al tocar a los enemigos.	1	8	R	Finalizado
Tarea	Programar la muerte de los enemigos.	2	8	R, B	Finalizado
Tarea	Programar la recolección de las monedas.	3	8	R, B	Finalizado