

SPRINT BACKLOG: Xtreme Tower Defense																
REQUISITO	TAREA	RESPONSABLE	ESTADO	ESTIMACIÓN	ESFUERZO POR SEMANA DE TRABAJO											TOTAL
					05/04	12/04	19/04	26/04	03/05	10/05	17/05	24/05	31/05	07/06	14/06	
Experiencia de juego con el software	Conceptualización	GF, AR, TP, AF, NL	Completa	6	1	1	1	1	1	1						6
Interacción del usuario con el software	Diseño del sistema: menú e interfaz de usuario	AR, NL, TP	Completa	12			2			4	4	1	2			13
	Diseño del sistema: activos gráficos	GF, NL	Completa	12			2			4	1	5				12
Posibilidad de jugar	Codificación: respuesta al puntero	AR, TP	Completa	2							1	1				2
	Codificación: configuración del escenario	AR	Completa	7							1	3	3			7
	Codificación: dinámica y movimiento	TP, AF	En progreso	8								2	3			5
	Codificación: personaje y defensa	TP, AF	En progreso	16									2			2
	Codificación: enemigos	TP, AF	En progreso	10								2	3			5
	Codificación: reglas y aspectos lógicos	GF, AR, TP, AF, NL	En progreso	20						2	1	2	3			8
Avance del juego	Codificación: puntaje y monedas	GF	En progreso	8							1	2	2			5
	Codificación: tiempo de juego y vidas	AR	En progreso	8							2	2	2			6
Jugabilidad adecuada	Pruebas	TP, AF	No iniciada	12												0
	Puesta en marcha	AR	No iniciada	2												0
Acceso a material de referencia	Documentación	GF	En progreso	5		1	1	2	1	1			0,5			6,5