

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	21/06	
Experiencia de juego coh	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 usu	AR, NL, TP	Completa	12			2			4	4	1	2			0,5	13,5
	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	2	1			7
	Codificación: dinámica y movimiento	TP, AF	Completa	8								2	3	2	1	1	9
	Codificación: personaje y defensa	TP, AF	Completa	16									2	4	5	6	17
	Codificación: enemigos	TP, AF	Completa	10								2	3		2	3	10
	Codificación: reglas y aspectos lógicos	GF, AR, TP, AF, NL	Completa	20						2	1	2	3	2	3	6	19
Avance del juego	Codificación: puntaje y monedas	GF	Completa	8							1	2	2			2	7
	Codificación: tiempo de juego y vidas	AR	Completa	8							2	2	1,5		2	0,5	8
Jugabilidad adecuada	Pruebas	TP, AF	Completa	12									0,5	1	2,5	5	9
	Puesta en marcha	AR	Completa	2											0,5	1,5	2
Acceso a material de refe	Documentación	GF	Completa	5		1	1	2	1	1			0,5		0,5	1	8