Fases de diseño:

Fase 0.1:

En esta primera fase de diseño del videojuego procuraremos implementar 3 utilidades que servirán para la implementación posterior del videojuego:

* Colocaremos una torre y haremos que cuando pase un enemigo la torre le dispare. Para ellos se colocará un print que ponga disparando a enemigo.
* Haremos que los súbditos anden por un camino recto predeterminado.
* Implementaremos un camino recto que vaya de un extremo a otro.
* Colocaremos un a interfaz gráfica de usuario básica en la que posteriormente colocaremos todo lo necesario.

Fase 0.2:

En esta fase avanzaremos aun más en el diseño del juego:

* Haremos que las torres ya hagan daño a las unidades que andan dentro del rango
* Implementaremos las colisiones en el juego
* Se meterá un contador indicado que un súbdito llegó y cuantos llegaron
* Se mejorará la GUI

Fase 0.3:

Esta será la ultima fase de diseño en la que el juego no será jugable

* Se implementará la construcción dentro del juego
* Los súbditos podrán morir, además se implementará el income del dinero.
* Se mejorará el mapa con más caminos
* Se implementarán los textos del juego

Fase 1.0:

En esta fase el juego ya se podrá jugar:

* Se implementarán niveles jugables
* Se implementarán distintos tipos de torres.
* Se creará el mapa con los distintos niveles.

Fase 1,1:

En esta fase se implementarán los distintos personajes con sus habilidades y cada uno con una torre especial

Fase 1.2:

En esta fase se implementarán mejoras en las torres

Fase 1.3:

En esta fase se implementará la parte arcade