		MARZO				ABRIL				MAYO			
TAREA	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	
1. Front-end Web													
1.1 Estructura de las pantallas													
1.1.1 Pantallas de usuario													
1.1.2 Pantallas de juego													
1.1.3 Tablero de juego													
1.1.4 Pantallas de torneo													
1.2 Navegación entre pantallas													
1.3 Funcionalidad													
1.3.1 Integración con APIRest													
1.3.2 Integración con WebSockets													
1.4 Testeo y depuración													
2. Front-end Android													
2.1 Estructura de las pantallas													
2.1.1 Pantallas de usuario													
2.1.2 Pantallas de juego													
2.1.3 Tablero de juego													
2.1.4 Pantallas de torneo													
2.2 Navegación entre pantallas													
2.3 Funcionalidad													
2.3.1 Integración con APIRest													
2.3.2 Integración con WebSockets													
2.4 Testeo y depuración													
3. Backend													
3.1 Diseño del modelo de datos													
3.2 APIRest													
3.2.1 Usuarios													
3.2.2 Juegos													
3.2.3 Jugadores													
3.2.4 Torneos													
3.3 Despliegue													
3.4 Simulación del juego													
3.4.1 Implementación de máquina de estados													
3.4.2 Comunicación de eventos por WS													
3.4.3 Pausa del juego													
3.4.4 Inteligencia Artificial													
3.5 Testeo y depuración													