**DESARROLLO DE APLICACIONES**

**Proyecto: Labo**

**Cronograma**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actividad \ Mes​** | | **Febrero​** | | **Marzo​** | | | | | | | | **Abril​** | | | | | | | | | | **Mayo​** | | | | |
| **Diseño de ambiente**​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ |
| Boceto / Ilustración del juego​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ |
| Escoger / Diseñar assets​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ |
| **Implementación de elementos base**​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ |
| Escenario​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ |
| Jugador​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ |
| Enemigo​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ |
| **Dinámicas**​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ |
| Movimiento Jugador​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ |
| Movimiento Enemigos​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ |
| Animaciones Jugador​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ |
| Animación Enemigos​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| Disparar - Jugador​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| Movimiento de Cámara​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| **Manejo de Datos**​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| Sistema de score​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| Almacenimiento de records​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| **Implementación GUI**​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| Menú Principal - Instrucciones​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| Interfaz dentro del juego​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| Joysticks​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| **Configuración juego**​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| Configuración oleadas​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| Configuración de variables (rapidez, tiempo, etc.)​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| **Audio**​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |
| Recopilar - Implementar​ | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | | ​ | |