

1. Descripción

A continuación, se le muestra un listado de actividades para crear un video juego de un apocalipsis zombie llamado xTec-Zombie. Cada tarea muestra la duración en días para completarla y adicionalmente muestra las tareas predecesoras que deben estar completadas antes de que la tarea indicada pueda ser completada.

| TASK | TIME (DAYS) | PREDECESSORS |
|--|-------------|--------------|
| A. Robotic control module | 5 | — |
| B. Texture library | 5 | C |
| C. Texture editor | 4 | — |
| D. Character editor | 6 | A, G, I |
| E. Character animator | 7 | D |
| F. Artificial intelligence (for zombies) | 7 | — |
| G. Rendering engine | 6 | — |
| H. Humanoid base classes | 3 | — |
| I. Character classes | 3 | H |
| J. Zombie classes | 3 | H |
| K. Test environment | 5 | L |
| L. Test environment editor | 6 | C, G |
| M. Character library | 9 | B, E, I |
| N. Zombie library | 15 | B, J, O |
| O. Zombie editor | 5 | A, G, J |
| P. Zombie animator | 6 | O |
| Q. Character testing | 4 | K, M |
| R. Zombie testing | 4 | K, N |

Adicionalmente tome en cuenta las siguientes consideraciones:

- El proyecto debe iniciar el 17 de marzo del 2021.
- Los días 25 y 26 de marzo son días feriados y no se trabajará en el proyecto

2. Actividades

Para el caso anterior:

- Descargue o cree una cuenta en el sistema de administración de proyectos de su preferencia
- Cree el diagrama de Gantt para los parámetros indicados en el paso anterior
- Calcule la fecha de finalización de ese proyecto
- Revise su diagrama y liste las actividades que componen la línea crítica