POSTMORTEM COSO

* **Mejor reparto de tareas, pero las historias seguían siendo algo generales**
* **No hemos actualizado el GDD con frecuencia (igual que en hito 1/2)**
* **Mala planificación para algunas tareas y problemas esperables, muchas tareas se asignaron al último par de semanas sin concretar mucho (limpiar código, sonidos, balanceado, empaquetar el juego, mapas, limpiar gdd etc), esto lleva a algo de sobrecarga al final**
* **Mal uso de pivotal, introdujimos las tareas con más constancia, pero a menudo quedaban sin dueño y coste hasta después de haber sido acabadas, esto impide aprovechar la herramienta para un mejor reparto y seguimiento del tiempo dedicado a cada tarea por cada miembro del equipo.**
* **Retrasos en tareas que llevan a problemas de dependencias, arte del boss y tal**
* **Buena adaptación a imprevistos y adaptación de la planificación a la situación, al empezar el hito 3 analizamos las tareas restantes y el tiempo y decidimos recortar algunos elementos.**
* **De este modo hemos podido finalizar el juego sin contratiempos mayores en el plazo previsto, con algo de carga al final pero mucha menos de la que hubiera habido de no replanificar**

**Aparte, contenido excluido del juego final:**

* **Se mantienen los 3 bosses, pero en lugar de tres niveles acabamos con un tutorial y dos niveles per se**
* **Items que soltarían los enemigos descartados excepto dinero y botiquines**
* **Algunas mecánicas específicas de cada enemigo con el gancho, como quitar armadura**