|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Nombre | Importancia | Estimación | Cómo probarlo | Notas | Historia de Usuario | Task |
| 1 | Animaciones | 90 | 4 | Correr el programa y visualizar la pantalla principal (la 1era animación). Empezar el juego y ver cómo se mueve el background, los obstáculos y el personaje en sí mismo. | Se usó para el personaje un modelo realizado previamente; el esqueleto y las animaciones fueron adaptadas. | x |  |
| 2 | Manejo de Interacciones | 80 | 2 | Iniciar el juego y probar que el personaje realice acciones. Probar los menús y revisar que todo se despliegue correctamente. Probar que el juego pare cuando se aplasta la tecla “esc” | Los menús deben ser uniformes y debe coincidir su funcionamiento en todo el programa. | x |  |
| 3 | GUI (Escena en Unity) | 100 | 6 | Iniciar el juego. | Previo a la hackathon se analizó el funcionamiento de Unity y durante el evento se realizaron los menus necesarios. | X |  |
| 4 | Familiarización con Unity | 100 | 8 | Revisar que se pueda crear un proyecto con facilidad | Se debe aprender todo lo necesario para no tener problemas |  | X |
| 5 | Generación de Obstáculos | 90 | 2 | Iniciar el juego y empezar la partida | Los obstáculos se despliegan aleatoriamente. | X |  |
| 6 | Manejo de Colisiones | 90 | 2 | Iniciar el juego y empezar la partida | Las colisiones se manejan mediante un algoritmo. Se debe realizar posteriormente una función para que el juego termine cuando se presente una colisión. | X |  |
| 7 | Familiarización con SQLite | 70 | 2 | Revisar la instalación y funcionamiento de SQLite y su integración con Unity | Revisar todo lo necesario para su correcta integración con el proyecto. |  | X |
| 8 | Conexión con SQLite | 60 | 1 | Revisar el script dentro de la carpeta del proyecto y correr para comprobar el resultado. Se debe tener la base de SQLite disponible e información en alguna tabla | Se deben ubicar los archivos .dll necesarios para el correcto funcionamiento. | X |  |
| 9 | Movimiento del personaje | 80 | 2 | Iniciar el juego y empezar la partida | El personaje debe poder saltar para evitar obstáculos | X |  |