**Paula Andrea Guevara – Daniel Felipe Rincón**

**Miniciclos de desarrollo**

1. Boceto de la interfaz gráfica.

Planeación del funcionamiento motor de juego.

Elementos visuales de a interfaz gráfica.

1. Implementación del motor de juego: Entidades, Componentes, Timer, Entrada del usuario.

Navegación entre pantallas.

1. Implementación de jugador genérico.

Implementación de bola genérica.

Implementación de blancos.

Modo de jugador vs jugador.

Selección de características básicas del juego.

1. Diferentes tipos de pelota.

Sorpresas.

Dibujado de imágenes.

Selección de personaje, tipo de bola.

Pruebas de unidad

1. Puntaje.

Implementación de máquinas.

Persistencia.

Navegación sin errores a través de todas las posibles pantallas.

1. Refactorización.

Documentación del código.

Corrección de pruebas de unidad.