

Untitled Gantt Project

25 mar. 2022

<http://>

Encargado del proyecto

Fechas de inicio y fin del proyecto

28 mar. 2022 - 27 may. 2022

Progreso

0%

Tarea

14

Recursos

1

Tarea

2

Nombre	Fecha de inicio	Fecha de fin
Menús	28/3/22	31/3/22
Movimiento personaje	4/4/22	7/4/22
Acciones personaje	4/4/22	7/4/22
IA enemigo	11/4/22	14/4/22
Acciones enemigo	11/4/22	14/4/22
Sonido	18/4/22	21/4/22
Objetos (parte 1)	18/4/22	21/4/22
Objetos (parte 2)	25/4/22	28/4/22
Demo Jugable	2/5/22	5/5/22
<ul style="list-style-type: none"> ♦Aunque sea la primera parte del juego en sí. ♦Para llegar a esta tarea se precisa de parte o todo el mundo diseñado y creado, modelo de enemigo, scripts del enemigo, personaje, sonido y objetos. ♦Tanto el script del sonido como de los objetos pueden no estar, siendo estos no influyentes fuertemente directamente el prueba de mecánicas. 		
Corrección/Depuración/Mejora	2/5/22	5/5/22
<ul style="list-style-type: none"> ♦En base a los problemas encontrados durante la demo. ♦Mejora del código para que se encuentre de forma más legible y entendible para futuras ampliaciones y mejorar el rendimiento, así como su comprensión. 		
Corrección/Depuración/Mejora	9/5/22	12/5/22
<ul style="list-style-type: none"> ♦En base a los problemas encontrados durante la demo. ♦Mejora del código para que se encuentre de forma más legible y entendible para futuras ampliaciones y mejorar el rendimiento, así como su comprensión. 		
Juego final	16/5/22	19/5/22
♦Juego final con todo incluido aun con bugs.		
Juego final	23/5/22	26/5/22
♦Juego final con mejoras y solución de problemas ocurridos.		
Corrección/Depuración/Mejora	23/5/22	26/5/22
<ul style="list-style-type: none"> ♦Juego final con mejoras y solución de problemas ocurridos. ♦En base a los problemas encontrados durante el testeo del juego. ♦Mejora del código para que se encuentre de forma más legible y entendible para futuras ampliaciones y mejorar el rendimiento, así como su comprensión. 		

Recursos

Nombre	Función
Jaime Abad García	Indefinido

Diagrama de Gantt

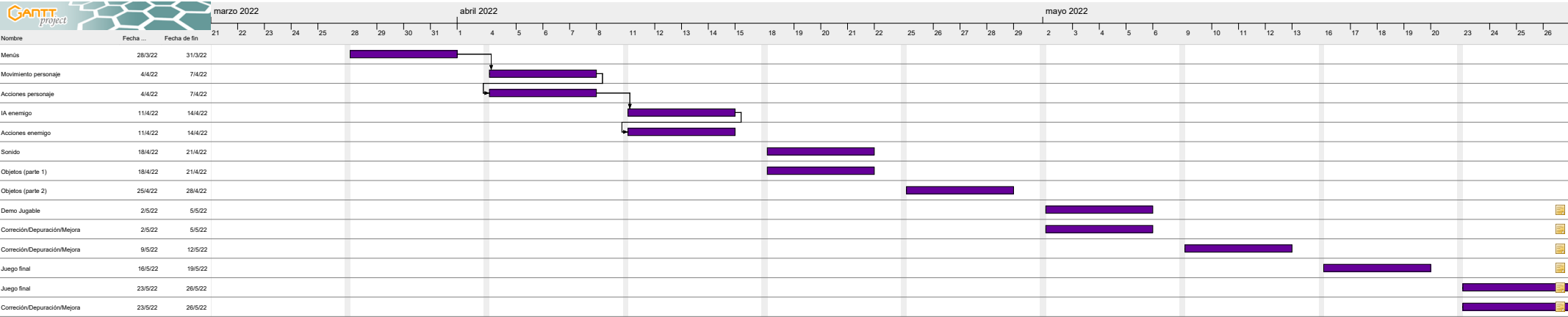


Diagrama de recursos

