CRONOGRAMA PROYECTO FINAL.

7 y 8 de julio: durante dos horas cada día se dedicaran a realizar los 3 mapas, es decir, se realizaran las clases pared y piso para dejar hechos los mapas en los cuales se jugará. Junto a la realización de los mapas también se realizará las opciones para elegir entre ellos.

9 y 10 de julio: durante estos dos días se busca realizar lo siguiente: implementar correctamente el MRU de los disparos y la opción de multijugador. (no se estimará un tiempo para esto pero para el final del 10 de julio estas dos tareas deben estar realizadas).

Del 11 al 12 de julio: durante 3 horas cada día durante estos dos días se realizarán los enemigos, sus movimientos, sus ataques y sus apariciones en el mapa.

Del 13 al 16 de julio: Se dispondrá el tiempo de 4 días para añadir los coeficientes de manera correcta en todo el entorno de juego y resolver los posibles errores que puedan surgir. Se dispondrá de un mínimo de 3 horas cada día para trabajar en estos objetivos.

17 al 20 de julio: En estos días se dispondrán para realizar las físicas del juego, es decir, implementar el rebote, el movimiento parabólico y el movimiento giratorio de un cuerpo. Se busca primero conseguir las ecuaciones correctas y después implementar.

Los días posteriores al cronograma se dedicaran a las pruebas del juego y solucionar posibles errores que surjan.