

Fecha	Tiempo estimado (horas)	Actividad
18/09/2019	2	Creación e implementación de la clase bala.
19/09/2019	7	Creación e implementación de los adds (Monstruos que se deben matar)
20/09/2019	4	Creacion e implementación de la clases Boss, (esta clase hereda de la clase personaje)
21/09/2019	8	Creacion e implementación de los obstaculos y ayudas en cada nivel (Muros, cajas, etc.)
22/09/2019	6	Cierre y detección de errores para el primer nivel.
23/09/2019	8	Creacion e implementacion del segundo nivel (Se usan los recursos de las clases definidas anteriormente)
24/09/2019	8	Creacion e implementacion del segundo nivel (Se usan los recursos de las clases definidas anteriormente)
25/09/2019	5	Cierre y detección de errores para el segundo nivel.
26/09/2019	9	Creacion e implementacion de la clase multijugador(Se usan los recursos de las clases definidas anteriormente)
27/09/2019	3	Implementación clase multijugador en los dos niveles anteriores.
28/09/2019	8	Cierre y detección de errores para el multijugador.
29/09/2019	4	Creacion y diseño del menú principal. (Registrarse, guardar partida, cargar partida, pausa, seleccion modo de juego)
30/09/2019	4	Deteccion de errores y terminacion del menú
01/10/2019	4	Implementación de arduino.
02/10/2019	6	Detección y corrección de errores.
03/10/2019	N/A	Entrega del proyecto.

Integrantes

Juan Diego Bermudez Castañeda

Harold Adrián Gomez Gil