

Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
		1 Presentación Propuesta del proyecto	2	3	4	5
6	7	8	9 Entrega de cronograma	10 Modelar jerarquía de los objetos	11 Modelar las interacciones	12
13 Codificación De objetos Más básicos	14 Implementación De objetos de más bajo nivel	15 Implementación De objetos de más bajo nivel	16 Realizar interacciones de los objetos básicos con los de bajo nivel	17 Planteamiento De los métodos para cada uno de los objetos	18 interacciones de los objetos con la parte gráfica del proyecto	19
20 Implementación De los objetos gráficos	21 Implementación De los objetos gráficos	22 Interacción entre todo lo implementado	23 Pruebas del programa, correcciones	24 Optimización del videojuego, mejoras en todos sentidos	25 Finalización del proyecto y entrega.	26
27	28	29	30	31		

Este cronograma puede variar de acuerdo a los inconvenientes o rendimiento que se vaya obteniendo en el camino. El presupuesto del tiempo de entrega del proyecto son 3 semanas.

Clases a implementar:

- Enemys o coronavirus
- Persona
- Nivel 1
- Nivel 2
- Nivel 3
- Trayectoria
- Acceso
- Menú
- Objetos lanzados por los enemigos

- Anti-bacterial
- Ítems de ayuda

Realizar Gui en Qt, en la Gui el usuario podrá encontrar cada uno de los comando para acceder a todas las funcionalidades del juego. En el código se implementarán las ecuaciones cinemáticas físicas para controlar el movimiento de diferentes partículas que describirán trayectorias como tiro parabólico, movimiento rectilíneo uniforme y/o acelerado, entre otras. Se utilizarán diferentes métodos u atributos para conectar los diferentes objetos tanto en la parte gráfica como en la parte interna del código. Se modelarán funciones para simular los movimientos y comportamientos de los cuerpos como en la vida real. Todo este videojuego será trabajado en 2 dimensiones.

