

# Cronograma Cementery Gates

## Semana 1: Preproducción

- **Revisión del High Concept:** Revisión del diseño del juego con enfoque en la integración de assets.
- **Selección de Assets:** Buscar y seleccionar los assets gráficos (sprites, fondos) y sonoros (música, efectos) de la Unity Store e internet.
- **Planificación del Uso de Assets:** Integrar los assets seleccionados en el documento de diseño y planificar su implementación.

## Semana 2-3: Producción - Fase Inicial

- **Semana 2:**
  - **Configuración del Proyecto en Unity:** Importar los assets y configurar el proyecto.
  - **Implementar Mecánicas Básicas:** Programar las mecánicas de movimiento, combate y controles.
- **Semana 3:**
  - **Implementación de Enemigos:** Integrar y programar los enemigos usando los assets seleccionados y programar la IA básica.
  - **Generación de Niveles:** Implementar la mecánica de generación aleatoria de niveles utilizando los assets del entorno.

## Semana 4: Producción - Fase Avanzada

- **Integración de Jefes:** Programar e integrar los jefes utilizando assets de la tienda.
- **Efectos Visuales y Sonoros:** Implementar efectos visuales (iluminación, partículas) y efectos sonoros para ataques y ambiente.
- **Implementación de la Interfaz (HUD):** Añadir la interfaz de usuario para salud, puntuación, etc.

## Semana 5: Pulido y Optimización

- **Pruebas Internas y Ajustes:** Realizar pruebas del juego y ajustar mecánicas, dificultad y generación de niveles.
- **Corrección de Errores:** Corregir errores detectados y optimizar el rendimiento del juego.
- **Polish Final:** Ajustar detalles finales, como la sincronización de efectos de sonido y la animación.

## **Semana 6: Entrega y Presentación**

- **Compilación y Pruebas Finales:** Compilar el juego y realizar pruebas para asegurar la estabilidad.
- **Documentación:** Finalizar la documentación del proyecto.
- **Preparación para la presentación:** Preparar una presentación o demo para la entrega.