

## **Cronograma**

### **Integrantes:**

Mary Andrea Doria Gomez

Juan Camilo Restrepo Marin

### **Semana del día 21 al 26 de diciembre**

- Sprites de los personajes y enemigos (Sprites de enemigos de primer y segundo nivel)
- Movimiento personaje y enemigos (básicos: arriba, abajo izquierda y derecha)
- Fondos y sprite del video juego del primer nivel
- Implementación de la clase muros para el primer nivel
- Implementación inicial de la clase disparo

### **Semana del día 28 de diciembre al 2 de enero**

- Implementación de la clase plataformas
- Las colisiones del primer nivel
- Sprites de las frutas
- Implementación de la clase frutas
- Implementación secundaria de la clase disparo

### **Semana del 4 al 9 de enero**

- Implementación de la clase puntuación ( vida, cantidad de disparos, puntos obtenidos en el juego entre otros )
- Implementación de la clase habilidades
- Fondos y sprite del video juego del segundo nivel
- Implementación de la clase muros para el segundo
- Implementación de la clase plataformas para el segundo nivel
- Implementación de la clase frutas para el segundo nivel

### **Semana del 11 al 16 y 18 de enero.**

- Implementación del menu (Niveles de dificultad,seleccion del personaje)
- Implementación de ficheros (almacenamiento de datos del usuario)
- Búsqueda de errores y bugs(Pruebas)
- Multimedia
- Historia

→ **Primera entrega(19 de enero)**

Se estipula trabajar en el proyecto de 6-8 horas diarias ,los encuentros se realizarán de manera sincrónica para que ambos integrantes del equipo se ayuden, se espera consultar en la web y con los docentes las dificultades y limitaciones que se presenten en la elaboración del proyecto, algunas actividades pueden cambiarse por el tiempo de implementación que puedan demorar ,priorizando otras que conlleven más tiempo o aprovechar el tiempo de algunas actividades que con lleven menos tiempo de desarrollo.

Nota: no se especifica el tiempo de cada actividad ya que concordamos que estas pueden ser relativas, debido a esto se decidió poner las actividades por semana. También el cronograma puede ser modificado al igual que algunas clases si se considera necesario durante el desarrollo del juego.