

## BLOCK BREAKERS

### DOCUMENTO DE PLANIFICACIÓN

#### Semana 1 (27/10 – 3/11)

- Martín: Renderizado del tablero de juego y pieza de prueba en canvas.
- Néstor: Movimiento básico de las piezas en tres direcciones.

#### Semana 2 (3/11 – 10/11)

- Martín: Implementación de giro y colisiones.
- Néstor: Proceso de documentación sobre Phaser.

#### Semana 3 (10/11 – 17/11)

- Martín: Revisión de código e implementación de puntuación.
- Néstor: Generación de figuras aleatorias y eliminación de líneas.

#### Semana 4 (17/11 – 24/11)

- Martín: Proceso de documentación sobre Phaser. Refactorización de código y debugging.
- Néstor: Primeras pruebas con Phaser.

#### Semana 5 (24/11 – 1/12)

- Martín: Implementación con Phaser.
- Néstor: Implementación de jerarquía de clases. Refactorización de código y debugging.

**HITO 1 – 1 DICIEMBRE:** Juego con funcionalidades básicas corriendo en Phaser.

#### Semana 1 (1/12 – 8/12)

- Martín: Renderizado e implementación de dos tableros de juego.
- Néstor: Modificación de input y lógica para el modo dos jugadores.

#### Semana 2 (8/12 – 18/12)

- Martín: Implementación de niveles de dificultad.
- Néstor: Mostrar pieza siguiente. Refactorización de código y debugging.

**HITO 2 – 18 DICIEMBRE:** Prototipo del modo para dos jugadores.

#### Semana 1 (18/12 – 25/12)

- Martín: Refactorización de código y debugging.
- Néstor: Implementación de la versión final del modo 2 jugadores con condiciones de victoria y puntuación.

#### Semana 2 (25/12 – 1/1)

Siendo realistas, no vamos a trabajar esta semana, así que nos la tomaremos como vacaciones. Aquí valoraremos con qué mejoras podemos continuar y con cuáles no, para volver a planificar si fuese necesario.

Semana 3 (1/1 – 8/1)

- Martín: Piezas especiales.
- Néstor: Recursos gráficos (menús, web, etc.).

Semana 4 (8/1 – 15/1)

- Martín: Sonido y desarrollo web.
- Néstor: Sonido y desarrollo web.

Semana 5 (15/1 – 19/1)

- Martín: Testeo y equilibrado.
- Néstor: Testeo y equilibrado.

**HITO 3 – 19 DE ENERO:** Juego completo corriendo desde su propia web y con todas las mejoras implementadas.