	PP	ROG- I	TERAC	CIÓN 1	- Guilh	erme P	ovedano	Araga	o (GP)	, Aracel	i Gutié	rrez Llo	rente (	<b>AG</b> ) – I	Main res	sponsib	le/s for	each ta	ısk in l	bold; bo	th are a	ccour	ntable
	January							F							ebruary								
	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
				Week 1				M.,			Week 2						Week 3				Week 4		
	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	Mor	n Tue
0. Coordinación semanal (Gantt) $(GP, AG)$																							
ENTREGA 1: Gantt inicial								<b>-</b>															
1. Makefile: compilación y enlazado							ا													-			
1.1. Makefile para código seed-src proporcionado $(\mathbf{AG}, \mathbf{GP})$																							
ENTREGA 2: Makefile (seed-src)															<b>-</b>								
1.2. Actualización Makefile $(GP, AG)$																	<u> </u>						
2. Código semilla proporcionado: seed-src			i 		: :				: :								<u>.</u>	<u>.</u>					
2.1. seed-src - eliminar warnings y entender código (GP, AG) 2.2. seed-src - documentar			:		:																		
(AG, GP) 2.3. seed-src - Estilo de programación														: : : : : :									
(GP, AG) 3. Módulo GameReader					· ·			 													: : : :		
3.1. Crear módulo GameReader																							
(AG, GP) 3.2. Documentar módulo GameReader (GP, AG)																	<u> </u>						
4. Modificar Game																							
4.1. Modificar Game, creado GameReader ( <b>AG</b> , GP)																							
5. Módulo Object					: : : : : :				· · · · · · · · · · · · · · · · ·				l	<u> </u>									
5.1. Object: estructura de datos ( <b>AG</b> , GP)																							
5.2. Object: funciones create, destroy (AG, GP)																							
5.3. Object: funciones get, set (AG, GP)																							
5.4. Object: función print ( <b>AG</b> , GP)																							
5.5. Object: documentar (AG, GP)															:								
6. Módulo Player													l										
6.1. Player: estructura de datos ( <b>GP</b> , AG)																							
6.2. Player: funciones create, destroy (GP, AG)															:								
6.3. Player: funciones get, get (GP, AG)																							
6.4. Player: función print (GP, AG)																							
6.5. Player: documentar (GP, AG)																							
7. Modificar módulos de seed-src																							
7.1. Modificar módulo Game ( <b>GP</b> , AG)																	1	1					
7.2. Modificar módulo Space ( <b>AG</b> , GP)																							
7.2. Modificar otros módulos? ( <b>GP, AG</b> )																							
8. Nuevos comandos (coger objeto/dejar objeto)																					 		
8.1. Comando take (GP, AG)																					**************************************		
8.1. Comando drop ( <b>AG</b> , GP)																							
9. Nuevo fichero de datos (AG, GP)																	<u>:</u> : : :				 : : : :		
10. Depuración de errores (AG, GP)												:			:		:						
11. Revisión general (GP, AG)				<u>:</u>																	<u>:</u> :		
ENTREGA FINAL				<u>:</u>										<u>:</u>			<u>.</u>				<u>.</u>		
					: : : : :				:												**************************************		
L				<u>:</u>		:		•	:					<u>:</u>	:			:					Semana ac