**Objetivos de trabajo.**

Mayo 12

* Agregar movimientos básicos del personaje. (Aprox 2 horas)
* Buscar modelos adecuados para el juego. (Aprox 3 horas)
* Crear la cámara para que siga al personaje. (Aprox 2 horas)
* Diseñar las armas. (Aprox 6 horas)

Mayo 19

* Crear los 3 enemigos funcionales. (Aprox 15 horas)
* Crear botones para activar puertas al dispararles en determinado orden. (Aprox 3 horas)
* Crear puzles que consistan en derrotar a los enemigos en determinado orden. (Aprox 2 horas)

Mayo 26

* Crear la pantalla del titulo, los checkpoints, lo que ocurre cuando muere el jugador y el flujo del juego en general. (Aprox 7 horas)
* Crear letreros que muestren pistas al jugador en forma de textos en la pantalla. (Aprox 2 horas)
* Elaborar los primeros 3 niveles del juego. (Aprox 11 horas)

Junio 2

* Elaborar 2 niveles mas del juego. (Aprox 8 horas)
* Agregar sonidos a los disparos y a los enemigos. (Aprox 7 horas).