																		IITO 1							HITO 2						ніто з	
N°	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	ESTADO	DESCRIPCIÓN		NA 10 DOM	SEMANA 11 LUN MAR MIE JUE VIE SAB DOM I					SEMANA 12 LUN MAR MIE JUE VIE SAE				AB	ром	SEMANA 13 LUN MAR MIE JUE VIE S					SAB	DOM	SEMANA					AR DOM		
1	Análisis del enunciado	Mauricio	Cumplido	Revisión de todo el enunciado	~				<b>V</b>																				_	_		<b>V</b>
2	Creación del repositorio en GitHub	Jahat	Cumplido	Creación del repositorio del proyecto en GitHub	<b>~</b>																											
3	Gestion del repositorio de GitHub	Jahat	Cumplido	Administracion de los cambios, gestion de los merge, solucion de conflictos, revision de commits, etc		<u>~</u>											<b>~</b>			<b>Y</b>	┚			☑		$\checkmark$	$ lap{}$	<b>✓</b>	<b>✓</b>	$\blacksquare$	✓	
4	Reunion de coordinacion	Oscar	Cumplido	Determinar las actividades a realizar y planificar el cumplimiento de los hitos	$\checkmark$											<b>~</b>	~	$\checkmark$			<b>Z</b>	<b>~</b>	✓	✓			$\overline{\mathbf{Z}}$	✓	$\checkmark$	$\checkmark$	✓	
5	Clase Gestion de Elementos	Jahat	Cumplido	Implementación de clase que gestiona arreglos de los diferentes elementos del juego: enemigos, agua, semilla, etc.	<b>✓</b>																ן_כ											
6	Reutilizacion de codigo anterior	Jahat	Cumplido	Refactorización y optimizacion del codigo de la primera versión del juego para adaptarlo al nuevo juego	<b>✓</b>	<b>✓</b>															ו⊏											
7	Gestión del plan de actividades	Jahat	Cumplido	Gestion y organizacion de las tareas que se agregan y priorizan en el plan de actividades. Monitoreo de las actividades realizadas por el equipo.		<b>~</b>	<b>~</b>	<b>✓</b>						✓ □	<b>Y</b>	<b>Y</b>	~	<b>~</b>					<u>~</u>	✓	<b>~</b>	✓	<b>~</b>	<b>✓</b>	<b>~</b>	<b>~</b>	✓	
8	Busqueda, recopilacion y modificacion de sprites para los personajes y elementos del juego	Oscar	Cumplido	Busqueda, recopilacion y modificacion de sprites para el juego					00									<u>~</u>			_					<b>~</b>						
9	Diagrama UML	Mauricio	Cumplido	Diseño del diagrama UML del juego en <u>draw.io</u>			$\leq$	~									<b>✓</b>	<u> </u>	_					=-		$\leq$	$\leq$		<u>~</u>	뮈	$\checkmark$	
10	Secuencia del videojuego	Jahat	Cumplido	Diseño del flujo e interacicion del player con el juego													<b>~</b>	<b>Y</b>	_				_	_		_		_		ш	ш	
11	Redaccion del documento entregable	Jahat	Cumplido	Descripcion de cómo se ha logrado el objetivo de acuerdo al estudiante outcome de la carrera											$\checkmark$	$\checkmark$	<b>✓</b>	$ lap{}$			$\Box  $											
12	Redaccion del Objetivo	Jahat	Cumplido	Redaccion del objetivo del juego												~					٦Ť											<b>~</b>
13	Prototipado de la interfaz	Jahat	Cumplido	Diseño de los prototipos de las pantallas de juego, menu														$\overline{V}$			51			$\overline{\Box}$								
13	del juego	Janac	Cumpilao	principal, victoria, derrota, etc.	ш			ш		ш	_	יויי	יוש			יויי	_		_	ייי	4			_	ш	_		_				
	Redaccion de la Formulación de la propuesta de solución	Oscar	Cumplido	Redaccion de la formulacion de la propuesta de solucion													~															
15	Entregable para el HITO 1	Oscar	Cumplido	Documento MS Word con lo siguiente: Objetivo, Diagrama de clases UML completo Plan de actividades obligatorio (ver ANEXO 2) Recopilar y seleccionar todos los recursos de imágenes, sprites, backgrounds, room, textos, mensajes y demás recursos que utilizará en el desarrollo del videojuego Secuencia del videojuego de acuerdo con el objetivo que pretende cumplir con el gameplay del juego														<b>~</b>												✓		
16	Movimiento del personaje principal	Jahat	Cumplido	Movimiento del personaje principal							_		_   '				_			<b>~</b> [	ו⊏		<u>~</u>			_	- 1					
17	Movimiento del aliado	Oscar	Cumplido	Movimiento del aliado																					<b>~</b>							
18	Mejora del diseño del sprite del Guardian	Oscar	Cumplido	Modificacion de los sprites en Piskel							_	= 1					_				_											
	Clase GestionRecursos	Jahat	Cumplido	Implementacion inicial							_					=			_		_									$\Box$		
20	Clase Aliado	Mauricio	Cumplido	Implementacion de la clase Aliado						Ш	щ	Щ	ЦЦ		Ш	Щ	Щ			<b>~</b> ] [			<b>~</b>	$\overline{\mathbf{A}}$		<b>~</b> ]		<b>~</b>	<b>~</b>	<b>~</b>		ш
21	Optimizacion del codigo	Oscar	Cumplido	Optimizacion del codigo basado en lo ultimo visto en las clases, se cambio la clase Entidad y las demas clases para que sea mas sencillo de entender																		<b>~</b>	<u>~</u>	✓								
22	Clase GestionJuego	Oscar	Cumplido	Se implemento las colisiones, y otros recursos que sirven para que el juego funcione como la implementacion del movimiento del personaje o game over, la recoleccion de semillas, etc																			<u>~</u>	✓		<b>~</b>	<u>~</u>	<b>&gt;</b>	<b>~</b>			
23	Diseño del escenario 1	Jahat	Cumplido	Prototipado del escenario en Photoshop											$\Box$						]			<b>✓</b>			$\checkmark$		<b>✓</b>			
24	Funcionamiento interno del enemigo	Jahat	Cumplido	Comportamiento automatico del enemigo								o li												$ \mathbf{V} $		$\checkmark$						
25	Entregable para el HITO 2	Oscar	Cumplido	Código con lo siguiente: El personaje(s) principal debe moverse haciendo uso del teclado o en forma automática sin salirse de los límites Codificar la aparición de dos aliados como mínimo, uno por cada vez que presione una tecla Codificar el funcionamiento de un enemigo.					00																<b>~</b>							
26	Clase file	Mauricio	Cumplido	Para las coordenadas del personaje y puntajes																								$\checkmark$	<b>~</b>			
27	Implementacion de sprites definitivos	Mauricio	Cumplido	Sprites definitivos																					$ lap{}$	<b>✓</b>		✓	$\checkmark$			
28	Solucion al error de escalado del forms y los sprites	Jahat	Cumplido	Ahora el grafico y el formulario se muestra en resolucion y escala real. Eso nos dara mejor margen para trabajar con coordenadas																						<b>✓</b>						
-	Derrota y YouWin	Oscar	Cumplido	Victoria y Derrota del Juego																_											$\overline{}$	<b>/</b>
30	MyForm1 y MyForm2 (ui)	Mauricio	Cumplido	Escenarios del GameOver , YouWin.																							$\checkmark$		<b>~</b> ]	<b>~</b> ]	<b>✓</b>	
	Almacenar los puntajes	Mauricio	Cumplido	Guardar los puntajes en un archivo binario para usarlo en el ranking				_														_				✓		✓				
	Implementacion del Agua	Jahat	Cumplido	Generacion aleatoria de agua por el mapa		ш	ш	Ш		Ш	_	Щ	Щ		_	اللا	4				4	Ш		Щ		<b>✓</b>						
	Implementacion de la Basura	Jahat	Cumplido	Generacion de la basura y colision con el jugador																							$ lap{}$		$\checkmark$			

	mplementacion de las															Т_												-		
34	iemillas	Jahat	Cumplido	Generacion aleatoria de semillas por el mapa																ם ו					<b>~</b>	<b>~</b>		יןם		
35	mplementacion del lisparo	Jahat	Cumplido	Movimiento y colisio al disparar las semillas																] 🗆					$\checkmark$	✓	✓			
1361	mplementacion del UI en el escenario	Oscar	Cumplido	Visualizar estadisticas en tiempo real durante el transcurso del juego																] 🗆					$ lap{}$		<b>✓</b>			
1371	mplementacion de colisiones	Oscar	Cumplido	Colisiones y funcionamiento de las colisiones con las estadisticas																] [						<b>✓</b>				
	Optimizacion de las colisiones	Jahat	Cumplido	Optimizacion del funcionamiento de las colisiones y coreccion de comportamientos inesperados																] [	0					~	✓	<b></b>		
	mplementaicon del plantado de arboles	Jahat	Cumplido	Plantado de arboles en una serie de celdas con coordenadas especificas, para evitar el desorden																						<u>~</u>		<b>V</b>		
40	Menu	Oscar	Cumplido	Menu del juego																										
41	Diseño sprites enemigos	Oscar	Cumplido	Diseno completo del sprite del enemigo																] [							<b>✓</b>	<b>~</b>		
		Mauricio	Cumplido	Archivo binario del juego																] [					$\checkmark$		<b>✓</b>	$\overline{\mathbf{Z}}$	<b>~</b>	
	nenu pincipal	Jahat	Cumplido	Prototipado y Diseño en photoshop																] [								<b>V</b>		
44	Diseño de la interfaz del anking	Jahat	Cumplido	Prototipado y Diseño en photoshop																] [	] 🗆							<b>V</b>		
45	Porcentaje de reforestacion	Oscar	Cumplido	Porcentaje de reforestacion en la pantalla																									<b>✓</b>	
46	Botones dinamicos	Oscar	Cumplido	Botones para que funcione el entrelazado entre los forms																									<b>✓</b>	
47	Ausica del juego	Jahat	Cumplido	AMbientacion musical para el flujo del juego																										
48	/ideo	Oscar	Cumplido	Video del gameplay del juego																										
49	intregable para el HITO 3	Jahat	Cumplido	Terminar completamente el videojuego, eliminando cualquier defecto El equipo de trabajo debe elaborar un video de 5 minutos donde muestre el funcionamiento del juego con las características solicitadas, todos los integrantes del equipo de trabajo deben participar en el video Se debe entregar el Informe del Trabajo Final de manera individual, de acuerdo con el formato entregado por el docente.										00						ם כ	ם נ									<b>~</b>
					5	3	2	2	2	0 0	0	0	0	1 5	6 5	9	9	1	6 2	3	7	9	8	11	14	13	16	12	10	12



