Planeación Labyrinth

15 oct 2021

MonterGolemStudios

Project manager

Project dates 25 oct 2021 - 27 nov 2021

Completion0%Tasks4Resources0

Planecación de etapas de desarrollo del juego desde su inicio hasta su culminación

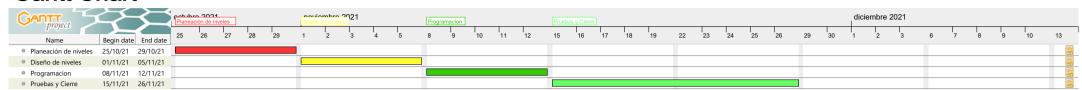
Tasks

| Name | Begin date | End date | |
|---|------------|----------|--|
| Planeación de niveles | 25/10/21 | 29/10/21 | |
| Se eligen los diseños basicos y complejos, mejores sprites que representan el concepto y como funcionarian los temporizadores y comportamientos de los mismos. | | | |
| Diseño de niveles | 01/11/21 | 05/11/21 | |
| Se comienza la elaboración de los diseños previamente decididos, se comeinza la realización de los textos que explican la historia del juego y niveles. | | | |
| Programacíon | 08/11/21 | 12/11/21 | |
| Los comportamientos de niveles se comienzan a programar, se añaden los textos y niveles previamente creados, se añaden los temporizadores y efectos a los niveles necesarios. | | | |
| Pruebas y Cierre | 15/11/21 | 26/11/21 | |
| Pruebas finales del juegos, ajustes en errores y correciones en las partes que lo requieran. Cierre del juego una vez que se este satisfecho con el resultado. | | | |

Planeación Labyrinth

15 oct 2021

Gantt Chart



3

Planeación Labyrinth

15 oct 2021

4

Resources Chart

diciembre 2021

noviembre 2021