

Planeación

- **Horarios:** El tiempo dedicado al diseño del juego sería de 2 a 3 horas diarias 5 días por semana, adicionalmente se añadiría otro día o horas adicionales en caso de ser necesario. Se acordó un horario después de las 8:00 pm para poder trabajar en el proyecto.
- **Etapas:** La primera etapa sería el decidir los diferentes tipos de laberintos que se mostrarán dentro del juego, así como sus temáticas. Se han conseguido algunos sprites pre hechos para usarlos en la creación de algunos niveles iniciales.
- La segunda etapa comenzaría con el diseño de los niveles adicionalmente se comenzaría con la historia para dar un orden de aparición a los niveles. La historia se ha comentado con los miembros del equipo y se ha decidido cuál sería el curso a tomar dentro de la creación del proyecto.
- En la tercera etapa se dedicaría el tiempo a la programación de cada uno de los niveles previamente creados para añadirles temporizadores y efectos donde sea necesario, adicionalmente añadir los textos de historia en los momentos necesarios. Se está verificando cuáles serían los primeros pasos a seguir para la implementación del código funcional del juego.
- **Cierre:** En esta etapa se probaría el correcto funcionamiento del juego y la realización de ajustes donde sea necesario.

Roles y Responsabilidades

Miembro: Jhonatan Samuel Azuela Zamarripa:

- Programador
- Diseño del juego
- Historiador

Responsabilidades:

- Cumplir en tiempo y forma con lo establecido
- Reportar errores en caso de presentarse
- Reportar problemas
- Evitar tener retrasos
- Coordinarse con el resto de los miembros del equipo
- Crear la historia
- Programar
- Arreglar bugs
- Ayudar en el repositorio

Breve descripción del rol: Principalmente el programador se encarga de programar las mecánicas y la mayor parte de los proyectos además de corregir los errores presentados dentro del juego.

Miembro: Brandon Ivan Martinez Garcia:

- Subir repositorio
- Historiador
- Coordinar equipo (chequeo de todas las áreas en general).
- Apoyo en juego
- Música
- Ayudar al programador en caso de tener retrasos

Responsabilidades:

- Cumplir en tiempo y forma con lo asignado
- Reportar problemas
- Evitar tener retrasos
- Encargado de proyecto
- Regular el tiempo estimado
- Revisar y checar los informes de las demás personas
- Crear la historia
- Ayudar en la programación

- Animar
- Definir parámetros y estándares
- Crear y producir música.

Breve descripción del rol: Se encargará de desarrollar la historia y de la misma manera definir junto con el animador, el estilo de dibujo que está entre animation cartoon o animación a píxeles, así como deberá tener cierto conocimiento en programación, para darle soporte al programador, adicionalmente checar e inspeccionar el itinerario para ver que todo marche en orden.

Miembro: Christopher López Ramírez:

- Ayudar en repositorio
- Investigar sobre mecánicas de juego
- Gráficos
- Ayudar al programador en caso de tener retrasos

Responsabilidades:

- Cumplir en tiempo y Forma con lo asignado
- Reportar problemas
- Evitar tener retrasos
- Dibujar
- Editar
- Animar
- Planeación de dibujos
- Checar documentos de historia

Breve descripción del rol: Se encargará de definir y dibujar los assets ,además de hacer las animaciones.