

1			2			3		
10 días hábiles (2 sem)			14 días hábiles (casi 3 semanas)			13 días hábiles		
5.4.Pagos/Cobros con tarjeta de crédito		32	3.2.Simulador de Futbol	R#13 Contratiempos en el desarrollo de simuladores de otros deportes	120	3.4.Simulador de Beisbol	R#13Contratiempos en el desarrollo de simuladores de otros deportes	120
6.1.Interacción con organismos proveedores de datos oficiales		40	3.3.Simulador de Futbol Americano	R#13 Contratiempos en el desarrollo de simuladores de otros deportes	120	10.2.1.Integración con engine 2D	R#13Contratiempos en el desarrollo de simuladores de otros deportes	80
10.1.Streaming de partidos reales	R#03 Streaming de video imposibilitado por falta de ancho de banda	32	4.1.Login	R#15. Funcionar de forma ilegal en una región	32	6.2.Cálculo de ganadores en función de datos oficiales		8
8.4.Obtención de desempeño de jugadores en tiempo real	R#08 Imposibilidad de obtener estadísticas de partido/jugadores reales en tiempo real	40	5.5.Pagos/cobros con cuenta corriente		32	8.3.Obtención de estado de partidos en tiempo real		40
4.2.Registro	R#15 Funcionar de forma ilegal en una región	40				8.1.2.(Armado)Desafío de torneo simulado. Inicio		80
8.2.1.Adaptación de armado de equipo para basket		40				9.1.2.(Ranking)País		8
9.1.1.(Ranking)Regional		10				11.1.Análisis: implementación vs integración con implementación de referencia		4
		234			304			340
		304,2			395,2			442