**CRONOGRAMA**

**PROYECTO FINAL**

Miguel Angel Serna Montoya

Wanerge Almanza Velásquez

**Primera Semana:**

El objetivo de esta semana será tener un modelado de lo que es la interfaz gráfica, es decir en el espacio que se va a desarrollar la escena y modelamiento grafico de personajes y mapa.

Primeros dos días establecer escena, identificar cuales van a ser sus medidas y características.

Día 3 y 4 Modelamiento de gráfico con sprites de personajes y objetos que se incluirán en el juego.

Día 5 y 6 Modelamiento grafico de todos los mapas que se implementaran en el escenario

**Segunda Semana**

El objetivo de esta semana es implementar las clases de personaje,

Balas, y demonio. Lograr condiciones para poder completar los niveles

Primeros 2 días implementar clase personaje y balas.

Día 3 y 4 Implementar clase demonio y interacción entre la colisión de las balas y el demonio

Día 5 y 6 Agregado manual de enemigos a la escena

**Tercera Semana**

El objetivo de esta semana es implementar la clase jefe, con sus

Habilidades basadas en movimientos físicos. También el pulimiento

Gráfico de algunos detalles

Primeros 2 días tener boceto inicial de cada jefe, sus tamaños, características y poderes bien claros, con sus respectivas animaciones.

Día 3 y 4 Modelamiento de los poderes del jefe mediante formulas físicas.

Día 5 y 6 Interacción entre las balas y el jefe y animación de muerte.

**Cuarta Semana**

El objetivo general de esta semana es corregir errores, implementación de mejoras al mundo (graficas) para dar una mejor experiencia al usuario y finalmente implementación del multijugador y la interfaz de opciones para el usuario

Primeros 2 días corregir errores (gráficos) e implementación de mejoras graficas al mapa o personajes (el detallado)

Día 3 y 4 implementación del multijugador

Día 5 y 6 Implementar interfaz gráfica con la guía del usuario, y el menú para seleccionar crear partida o cargar partida o borrar partida y modo multijugador.

**Quinta semana**

El objetivo de esta semana es implementar el cargar partida, guardar partida y borrar partida, que en lo personal es lo que vemos más complicado

Primeros 2 días implementar el guardar partida

Día 3 y 4 implementar el cargar partida

Día 5 y 6 implementar el borrar partida