Para planificar tu proyecto **A Cabalo da Navalla** en 8 semanas (del 10 de marzo al 5 de mayo), es crucial dividir el trabajo en tareas claras y asignar tiempos realistas a cada una. A continuación, te propongo una **cronología detallada** basada en las fases del proyecto y los requerimientos que has compartido.

**Cronología del Proyecto (8 semanas)**

**Semana 1 (10-16 de marzo): Planificación y Diseño Inicial**

* **Objetivo**: Definir el alcance del proyecto, completar el GDD (Game Design Document) y planificar las tareas.
* **Tareas**:
  1. **Revisión del PITCH PAPER**: Asegurarse de que el concepto del juego está claro y aprobado.
  2. **Completar el GDD**:
     + Detallar mecánicas (primarias, secundarias, terciarias).
     + Desarrollar la narrativa (estructura, arquetipos, lore).
     + Definir personajes (Estribo, Señora Clienta, Policía).
     + Especificar niveles, escenarios y objetivos.
  3. **Planificación de tareas**:
     + Dividir el trabajo en tareas semanales.
     + Asignar responsabilidades si trabajas en equipo.
  4. **Crear repositorio en GitHub**:
     + Estructurar carpetas: /DOCS, /PROJECT, /BUILDS, /VIDEO.
     + Subir el GDD y otros documentos iniciales.

**Semana 2 (17-23 de marzo): Prototipado Básico**

* **Objetivo**: Implementar las mecánicas principales en Unity.
* **Tareas**:
  1. **Configurar proyecto Unity**:
     + Crear escenas básicas (menú principal, pantalla de juego, pantalla de pausa).
     + Configurar controles básicos (movimiento del patinete, interacción con NPCs).
  2. **Implementar mecánicas primarias**:
     + Reparto en patinete (movimiento, obstáculos).
     + Negociación (diálogos básicos, sistema de decisiones).
     + Recogida de ameixas (mecánica estilo Whac-A-Mole).
  3. **Crear assets temporales**:
     + Usar placeholders para personajes, escenarios y objetos.
  4. **Subir avances al repositorio**.

**Semana 3 (24-30 de marzo): Desarrollo de Mecánicas Secundarias**

* **Objetivo**: Implementar mecánicas secundarias y mejorar las primarias.
* **Tareas**:
  1. **Implementar mecánicas secundarias**:
     + Caminos secretos (rutas alternativas, recompensas).
     + Cabichas (poderes temporales).
     + Sistema de reputación (efecto de decisiones en recompensas).
  2. **Mejorar mecánicas primarias**:
     + Ajustar dificultad y equilibrio.
     + Añadir feedback visual y sonoro.
  3. **Crear prototipos de NPCs**:
     + Comportamiento básico de vixiantes y clientes.
  4. **Subir avances al repositorio**.

**Semana 4 (31 de marzo - 6 de abril): Desarrollo de Mecánicas Terciarias y NPCs**

* **Objetivo**: Implementar mecánicas terciarias y mejorar la interacción con NPCs.
* **Tareas**:
  1. **Implementar mecánicas terciarias**:
     + Eventos dinámicos (ir bébedo, encuentros aleatorios).
     + Sistema de alerta (vixiantes patrullando).
  2. **Mejorar NPCs**:
     + Personalidades únicas para clientes.
     + Comportamiento inteligente para vixiantes.
  3. **Añadir economía dinámica**:
     + Sistema de apuestas y riesgo en negociaciones.
  4. **Subir avances al repositorio**.

**Semana 5 (7-13 de abril): Arte y Sonido**

* **Objetivo**: Integrar assets finales de arte y sonido.
* **Tareas**:
  1. **Crear/Integrar assets finales**:
     + Personajes (Estribo, Señora Clienta, Policía).
     + Escenarios (calles, playas, interiores).
     + Objetos (patinete, ameixas, cabichas).
  2. **Añadir efectos sonoros**:
     + Sonidos de ambiente, efectos de interacción, música de fondo.
  3. **Ajustar UI/UX**:
     + Menús, HUD (vidas, puntuación, nivel).
  4. **Subir avances al repositorio**.

**Semana 6 (14-20 de abril): Polishing y Testing**

* **Objetivo**: Mejorar la jugabilidad y corregir errores.
* **Tareas**:
  1. **Testear el juego**:
     + Identificar y corregir bugs.
     + Ajustar dificultad y equilibrio.
  2. **Mejorar feedback visual y sonoro**:
     + Añadir efectos especiales (partículas, rastros).
     + Ajustar animaciones.
  3. **Optimizar rendimiento**:
     + Reducir carga de recursos.
     + Asegurar compatibilidad con plataformas objetivo.
  4. **Subir avances al repositorio**.

**Semana 7 (21-27 de abril): Creación del Vídeo de Presentación**

* **Objetivo**: Grabar y editar el vídeo de presentación.
* **Tareas**:
  1. **Preparar guión**:
     + Presentación del equipo.
     + Descripción del proyecto (concepto, género, mecánicas).
     + Demo jugable (mostrar gameplay, mecánicas, finalización).
     + Valoración personal (opcional).
  2. **Grabar gameplay**:
     + Capturar partidas completas.
  3. **Editar vídeo**:
     + Añadir transiciones, texto y efectos.
  4. **Subir vídeo al repositorio**.

**Semana 8 (28 de abril - 5 de mayo): Finalización y Entrega**

* **Objetivo**: Preparar la entrega final.
* **Tareas**:
  1. **Crear build final**:
     + Compilar el juego para la plataforma objetivo (Windows, Web, etc.).
  2. **Subir build a**[**itch.io**](http://itch.io/):
     + Configurar página del juego (descripción, capturas, vídeo).
  3. **Revisar repositorio**:
     + Asegurar que todos los archivos están actualizados.
  4. **Entregar proyecto**:
     + Enviar enlace del repositorio y build al equipo docente.

**Consejos Finales**

* **Prioriza**: Enfócate en las mecánicas principales primero. Las secundarias y terciarias pueden ajustarse según el tiempo disponible.
* **Testea constantemente**: Juega tu proyecto cada semana para identificar problemas temprano.
* **Mantén el repositorio actualizado**: Sube cambios diarios o semanales para evitar pérdidas de trabajo.
* **Sé realista**: Si el tiempo es limitado, simplifica mecánicas o reduce el alcance del proyecto.