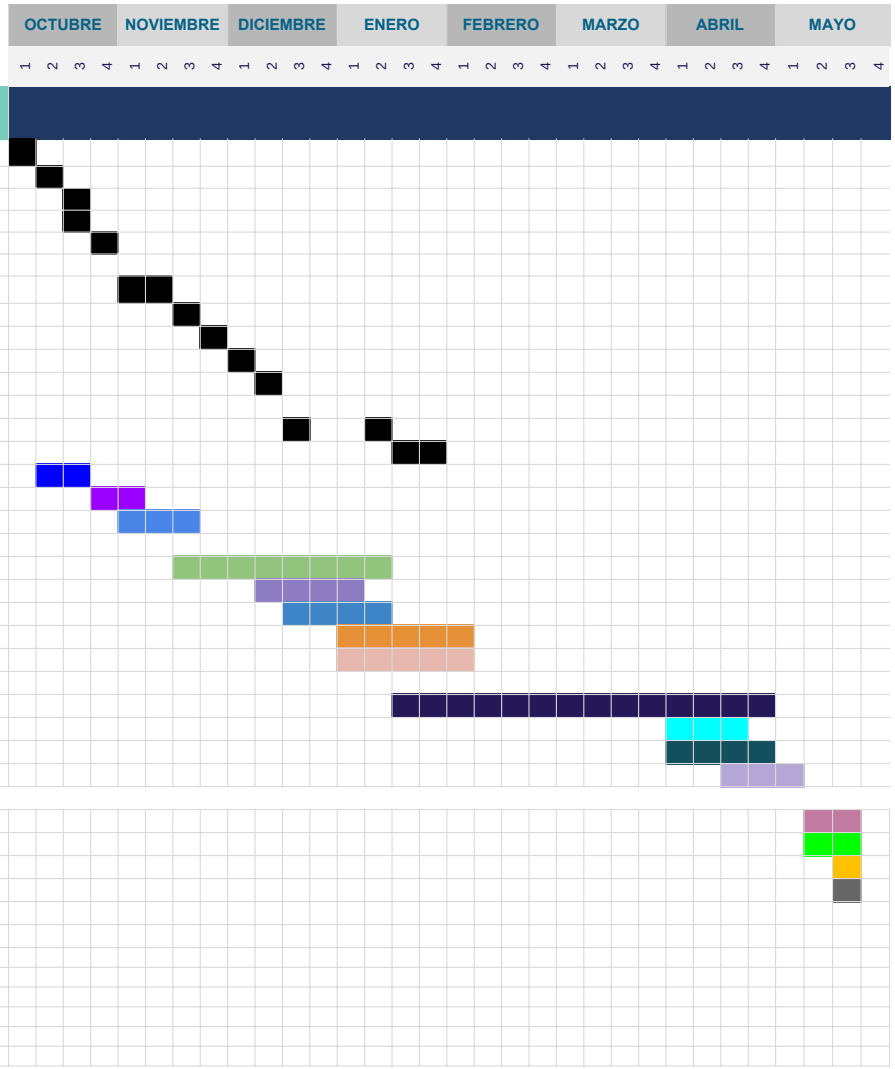
FRUIT QUEST

Participantes:

Álvaro Fernández, Steven Soriano

BLOQUE	TAREAS	HORAS PREVISTAS	HORAS FINALES
INVESTIGACIÓ I PLANIFICACIÓ	Recerca sobre Godot i C# i fitxa de eines	3	
	Estudi de mecàniques de plataformes 2D	3	
	Definició detallada dels nivells	3	
	Cerca de sprites i recursos d'àudio	3	
	Aprendre conceptes bàsics de Godot	3	
Disseny	Disseny dels nivells en paper/digital	3	
	Selecció i adaptació de sprites	3	
	Planificació del sistema de puntuacions	3	
	Esquema de la interfície d'usuari	3	
	Definició de la progressió de dificultat	3	
Desenvolupament PT-1	Implementació dels moviments del personatge	6	
	Sistema de col·lisions i plataformes	6	
	Mecànica de recollida de fruites	3	2
	Sistema de puntuació bàsic	3	1 y 30
	Proves inicials	3	2
Desenvolupament PT-2	Creació de tots els nivells	12	14
	Implementació d'àudio i efectes de so	6	4
	Ajustament de la dificultat progressiva	6	8
	Poliment de gràfics i animacions	12	10
	Proves i correcció d'errors	6	10
Memòria i documentació	Redacció de la memòria del projecte	10	15
	Captures de pantalla i documentació visual	3	3
	Anàlisi de resultats i reflexió	4	5
	Pot anar en paral·lel amb el Bloc 4	4	3
Preparació defensa	Preparació de la presentació	4	2
	Assajos de la defensa oral	1	2
	Material de suport (vídeos, demo jugable)	1	1
	Últims ajustos	2	1