

# **Proyecto**

## **Last Bear Standing**

# **Grupo**

## **Estudio Rorschach**

### **"INFORME DE SEGUIMIENTO**

#### **Iteración 4 Hito 1"**

Hito: 1

Fecha entrega: 14-11-2016

Versión: 1.0

#### **Componentes:**

- Miguel Paniagua Muela
- Miguel Córdoba Alonso
- José María Ortiz García
- José Roberto Martínez Gras
- Jorge Puerto Esteban
- Manuel Gómez Cámara

## 1. Propósito

Este documento es un informe de seguimiento detallado de la Iteración 4 del Hito 1 del proyecto Last Bear Standing. Esta iteración abarca desde jueves 1 de diciembre hasta miércoles 14 de diciembre, ambos inclusive. Durante estos 14 días se intentarán realizar todas las tareas definidas en el plan general del proyecto para esta iteración además de las tareas que no se completasen en la iteración anterior.

En este documento se explicarán las tareas realizadas durante el transcurso de la cuarta iteración de este primer hito. Para ello, se realizará una tabla en la cual se detallarán todas las tareas (realizadas y no realizadas), las horas dedicadas en comparación con las horas presupuestadas en el plan general, y una columna observaciones para exponer cualquier aspecto relevante de la tarea.

## 2. Conclusiones

Durante el transcurso de esta iteración, se ha llegado a algunas conclusiones importantes para la planificación y desarrollo del proyecto:

- Cualquier tarea que abarque más horas de las presupuestadas, conllevará un retraso a las tareas que dependan de ésta.
- Las tareas definidas para esta iteración, que no puedan llevarse a cabo en el tiempo establecido, supondrán un incremento de tareas para la siguiente iteración.

### 3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realiza do	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
Aplicar el modelo EVA en Project Iteración 4		/	
Confeccionar Informes de iteración 4 e informe resumen de Hito 1	100%	18 / 20	
Sistema de toma de decisión con Lógica Difusa	50%	54 / 40	Diseño de lógica difusa aplicada a un coche en un circuito
Sistema de depuración visual de las físicas		5 /	
Power-ups y elementos adicionales	100%	35 /	
Contextualización del modelo de datos en las especificaciones del proyecto		10 /	Si añadimos clases, habrá que modificar el diagrama de clases, según se vayan añadiendo
Definición de métricas e indicadores del proyecto. En el contexto indicado se definen los indicadores principales del proyecto		10 /	
Iteración 2: Control del player por motor de físicas 2D, dynamic o kinematic	100%	60/72	Se terminó de implementar la tarea relativa a la segunda iteración
Iteración 2: Diseñar e implementar la arquitectura basada en objetos (diagrama de clases e implementación)	80%	65 / 50	Falta implementar diagrama de clases