

Proyecto Last Bear Standing

Grupo Estudio Rorschach

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 3 Hito 1"

Hito: 1

Fecha entrega: 30-11-2016

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 3 del Hito 1 del proyecto Last Bear Standing. Esta iteración abarca desde jueves 17 de noviembre hasta miércoles 30 de noviembre, 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 tercera 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
Redactar documento de diseño de requerimientos y funciones de red	25%	27 / 15	
Redactar documento de diseño técnico de funcionamiento del motor de red	25%	20 / 10	
Implementar sistema de percepción sensorial	40%	36 / 15	
Hacer uso de trazado de rayos y otros test de físicas	80%	20 / 24	Falta subir entregable
Implementar clases del diagrama de clases	80%	55 / 48	Si añadimos clases, habrá que modificar el diagrama de clases, según se vayan añadiendo
Utilizar joints en las mecánicas jugables	100%	22 / 30	
Implementar mecánicas básicas entidades sin IA	100%	35 / 40	
Implementar mecánicas de acción	100%	35 / 30	
Implementar un cargador de niveles	100%	36 / 28	
Aplicar el modelo EVA en Project iteración 3		18 /	
Confeccionar informes de Iteración 3	100%	8 / 4	
Diseñar un logo de empresa	100%	0 / 8	Dos miembros del equipo dedicados a todo lo relativo al logo
Implementar el logo	100%	0 / 4	

Hacer un guion del video de animación	100%	0 / 3	
Hacer el video con la animación del logo	100%	0 / 16	
Realizar diseño funcional y visualización del proyecto: Documentación con especificación de todas las funcionalidades del sistema	100%	0 /	