

Proyecto Last Bear Standing

Grupo Estudio Rorschach

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 2 Hito 1"

Hito: 1

Fecha entrega: 16-11-2016

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 2 del Hito 1 del proyecto Last Bear Standing. Esta iteración abarca desde jueves 3 de noviembre hasta miércoles 16 de noviembre, ambos inclusive. Durante estos 14 días se intentarán realizar todas las tareas definidas en el plan general del proyecto para esta iteración.

En este documento se explicarán las tareas realizadas durante el transcurso de la segunda 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.
- Asegurar el correcto funcionamiento del motor Box2D e Irrlicht en Codeblocks, y en todos los ordenadores del grupo, nos ha llevado mucho más tiempo del estimado.

3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realiza do	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
Detallar plan iteraciones del mes de Noviembre. Creación de subtareas y precedencias en Project	100%	19 / 12	Problemas encontrados a la hora de trabajar en Project, pero una vez aprendido a usar el programa fueron subsanados.
Detallar plan iteraciones del mes de Noviembre. Asignar recursos a las tareas en Project	100%	19/12	
Detallar plan iteraciones del mes de Diciembre. Creación de Subtareas y precedencias en Project	100%	19/12	
Detallar plan iteraciones del mes de Diciembre. Asignar recursos a las tareas en Project	100%	19/12	
Rellenar documento Gestión de riesgos	100%	19 / 6	
Hacer el diseño técnico de la arquitectura de la IA	100%	20 / 25	Mucho tiempo dedicado a leer y aprender los conceptos de la lógica difusa.
Diseñar las mecánicas de los NPCs	100%	24 / 18	
Diseñar el sistema de toma de decisión	100%	26 / 18	
Diseñar e implementar la arquitectura basada en objetos (diagrama de clases e implementación)	25%	65 / 10	Falta completar la implementación de las clases y en caso de cambiar, modificar el diagrama. Se completará en la siguiente iteración.
Control del player por motor de físicas 2D, dynamic o kinematic	75%	36 / 60	Muchas horas dedicadas a la inclusión de box2D e Irrlicht en Codeblocks.

			Falta pulir alguna de las mecánicas. (Salto)
Utilización de propiedades físicas en las mecánicas jugables	0%	22 / 0	
Crear formato propio para la definición de los niveles (doc. con la especificación del formato)	100%	14 / 5	
Hacer boceto del cartel del juego	100%	0 / 2	No hay horas estimadas para estas tareas.
Hacer primer diseño del cartel del juego	100%	0 / 3	
Perfeccionar el diseño del cartel del juego	100%	0 / 4	
Hacer los bocetos de los personajes	100%	0 / 9	
Hacer los bocetos de los elementos	100%	0 / 3	
Hacer los bocetos del entorno	100%	0 / 6	
Especificación y visualización de elementos y tecnologías a utilizar, por ejemplo mediante la definición de una infografía del proyecto	100%	10 / 5	