**Proyecto**

Last Bear Standing

**Grupo**

Estudio Rorschach

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 2 Hito 2"

Hito: 2

Fecha entrega: 20-01-2017

Versión: 1.0

Componentes:

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

# Propósito

Este documento es un informe de seguimiento detallado de la iteración 2 del Hito 2 del proyecto Last Bear Standing. Esta iteración abarca desde lunes 9 de enero hasta el viernes 20 de enero, ambos inclusive. Durante estos 10 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 del segundo 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.

# Conclusiones

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

* Seguir el patrón RAII para la utilización de recursos del juego ha sido más complejo de lo que esperábamos en un principio, aunque creemos que lo hemos implementado correctamente.
* Hemos realizado una limpieza del código fuente para que sea más legible y entendible, que no habíamos planificado y nos ha llevado bastante tiempo.
* 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.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [V2]Implementación de cámara de seguimiento | 100 | 20/10 | Ha sido un poco más sencillo de lo esperado, ya que la cámara solamente se movía en un único plano. |
| [V1]Multijugador en tiempo real | 80 | 90/80 | Tenemos un multijugador en tiempo real en el que dos jugadores pueden conectarse y jugar entre ellos, faltan incluir el nuevo desarrollo de las armas y las balas, que han cambiado en este hito. |
| [TAG]Visualización: visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por programa. Shader básico. | 100 | 6/15 | Se perdió mucho tiempo en la instalación de librerías. |
| [V2]Implementación de cámara inteligente que ajuste ángulo y zoom | 100 | 35/15 | Al moverse en único plano, el ajuste de zoom ha sido relativamente sencillo. |
| [PM]Exposición del hito 1 | 100 | 12/10 | Fue una presentación divertida |
| [TAG]Visualización: visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por fichero. Shader básico. | 100 | 5/4 | Menos tiempo del esperado ya que al tener lo anterior y al conocer el funcionamiento de OpenGL y shaders se implementó de forma rápida. |
| [TAG]Gestor de recursos: Parser de objetos en multiples formatos, salida en modo texto | 100 | 15/35 | Al principio se implementó con una librería que solo usaba archivos “*.obj*”. Después se cambió a la librería “assimp” que es mejor. Pero nos ha dado muchos problemas. |
| [PM]Confeccionar Informes de iteración e informe resumen de Hito 2 | 100 | 8/5 |  |
| [PM]Registrar de tiempos y % de realización de tareas en Project | 100 | 8/5 |  |
| [V1] Implementación del patrón RAII | 100 | 0/40 | Creemos que lo que hemos hecho para poder seguir el patrón RAII en gestión de memoria dinámica es correcto. Pero podemos estar equivocados. |
| [V1]Limpieza de código y repositorio | 80 | 0/60 | A pesar de ser un proyecto pequeño es un trabajo bastante tedioso puesto que hay que cambiar muchas cosas. |