**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

# Propósito

*<Explicar el propósito del documento: por ej. representa el Informe de Seguimiento del Hito X Iteración Y correspondiente al proyecto Z, en el que se detalla todo el trabajo desarrollado en dicha iteración y las conclusiones extraídas del desarrollo del proyecto en dicho periodo>*

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 miercóles 16 de noviembre, ambos inclusive. Durante estos 14 dias 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.

# Conclusiones

*<Extraer una serie de conclusiones generales en base a los objetivos planteados para la iteración y su grado de consecución, comparar las horas dedicadas frente a las estimadas. En la columna Observaciones indicar cualquier aspecto que sea relevante, como por ejemplo la explicación de un objetivo no conseguido y las acciones necesarias para compensar su no realización>*

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.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Detallar plan iteraciones del mes de Noviembre. Creación de subtareas y precedencias en Project |  |  |  |
| Detallar plan iteraciones del mes de Noviembre. Asignar recursos a las tareas en Project |  |  |  |
| Detallar plan iteraciones del mes de Diciembre. Creación de Subtareas y precedencias en Project |  |  |  |
| Detallar plan iteraciones del mes de Diciembre. Asignar recursos a las tareas en Project |  |  |  |
| Rellenar documento Gestión de riesgos |  |  |  |
| Hacer el diseño técnico de la arquitectura de la IA |  |  |  |
| Diseñar las mecánicas de los NPCs |  |  |  |
| Diseñar el sistema de toma de decisión |  |  |  |
| Diseñar e implementar la arquitectura basada en objetos (diagrama de clases e implementación) |  |  |  |
| Control del player por motor de físicas 2D, dynamic o kinematic |  |  |  |
| Utilizacion de propiedades físicas en las mecanicas jugables |  |  |  |
| Crear formato propio para la definición de los niveles (doc. con la especificacion del formato |  |  |  |
| Hacer boceto del cartel del juego |  |  |  |
| Hacer primer diseño del cartel del juego |  |  |  |
| Perfeccionar el diseño del cartel del juego |  |  |  |
| Hacer los bocetos de los personajes |  |  |  |
| Hacer los bocetos de los elementos |  |  |  |
| Hacer los bocetos del entorno |  |  |  |
| Especificacion y visualización de elementos y tecnologias a utilizar, por ejemplo mediante la definicion de una infografía del proyecto |  |  |  |