

Proyecto Last Bullet

Grupo Paradox Studios

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 3 Hito 1"

Hito: 1
Fecha entrega: 30-11-2016
Versión: 1

Componentes:

- Moltó Ferré, Enrique
- Muñoz Periñán, José Luis
- Pérez Cristo, Rubén
- Rebollo Berná, Antonio
- Zamora Pastor, Julio

1. 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>

En este informe detallaremos todo el trabajo realizado en la iteración 3 del hito 1.

2. 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>

En esta iteración hemos conseguido todos los objetivos previstos, así como terminar antes de tiempo algunos entregables que teníamos previstos para mucho más adelante.

3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas/ Dedicadas	Observaciones
Programar los disparos en multijugador	100%	24/14	
Control del player kinematic (Bullet3D)	100,00%	64/50	
Implementación de la cámara FPS	100,00%	32/10	
Diseño del logo	100%	24/18	
Programar la granada y la explosion	100,00%	008/6	
Programar las granadas en el servidor	100,00%	24/20	
Programar la lista circular de armas	100,00%	008/5	
Incorporar un modelo a cada arma de la lista	100,00%	016/5	
Programar los drops	100,00%	016/14	
Programar los drops en el servidor	100,00%	16/30	Con los drops tuvimos muchos problemas por la sincronización del tiempo y

			nos llevó más tiempo de lo esperado.
Implementar la estructura del state factory	100,00%	32/8	
Programar los paquetes de vida	100,00%	016/12	
Programar los paquetes de vida en el servidor	100,00%	16/006	Se aprovecho parte del código y estructura de los drops de armas, lo que aligeró bastante el tiempo.
Filtro de colisiones en Bullet3D	100,00%	008/7	
Crear motor vacío y compilar librerías	100,00%	008/6	
Implementar el árbol de la escena	100,00%	008/5	
Implementar GLM	100,00%	008/5	
Implementar ASSIMP	100,00%	16/009	
Implementar clase Input para capturar eventos	100,00%	40/32	

En esta iteración avanzamos bastante, ya que además de cumplir todo lo estimado de este hito también avanzamos en TAG, contenido de los hitos 2 y 3. También hemos realizado entregables de otros hitos, el exportador de niveles del hito 2 está casi finalizado, y el esqueleto de la máquina de estados de la IA también está implementado.