

Proyecto Last Bullet

Grupo Paradox Studios

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 3 Hito 4"

Hito: 4
Fecha entrega: 26-05-2017
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 4.

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>

Esta iteración ha sido dedicada a avanzar en los diferentes entregables del juego, algunos han sido terminados ya, pero aun quedan unos cuantos por completar.

3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
Implementar clipping	100%	48/25	
Implementar oclusiones con portales PVS	100,00%	32/5	El realizar primero el clipping facilitó mucho la realización de la tarea, ya que están muy relacionadas entre sí.
Arreglar fallos en el motor gráfico	100,00%	32/15	
Implementar sombras en el motor gráfico	60,00%	48/15	No se le ha dedicado tanto tiempo ya que paramos para implementar un skybox y billboards
Implementar skybox	100,00%	-/5	
Implementar billboards	50,00%	-/5	
Trailer del juego	85,00%	48/40	El trailer no está terminado ya que algunas partes tienen que ser hechas más adelante, cuando tengamos animaciones y billboards se realizará el 15% faltante.

Implementar gestión de recursos de la IA con LoD	100,00%	32/8	Implementar la gestión de recursos de nuestro juego ha tardado menos de lo previsto ya que no es un juego que se preste a que tenga un LoD complejo.
Vídeo final del juego	15,00%	-/8	
Implementar lobbies e invitaciones por Steam	100,00%	48/40	
Rigging de personajes	50,00%	32/25	
Implementar sonidos	100,00%	-/5	
Arreglar multijugador y predicción de movimiento	100,00%	48/45	
Implementar sistema de partículas	0,00%	32/0	Ha sido complicado y tenemos muchas cosas por hacer, así que hemos decidido prescindir de hacer un sistema de partículas