

# **Proyecto** Last Bullet

## **Grupo** Paradox Studios

### "INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 1 Hito 3"

Hito: 3  
Fecha entrega: 23-12-2016  
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 5 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.

## 3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
Implementar clases de lógica difusa	100%	48/16	
Implementar casos de lógica difusa	100,00%	32/16	
Implementar IA en el multijugador	80,00%	40/22	
Texturizado de elementos	-	40/40	
Rehacer estructura del árbol de la escena	100,00%	16/16	
Implementar funcionalidades de traslación, rotación y escalado	100,00%	24/24	

### **Conclusión de la iteración:**

La implementación de la lógica difusa fue más sencilla de lo que planeamos gracias a los libros de la asignatura, que lo explicaban y desarrollaban muy bien, debido a ello hemos empezado antes de tiempo a juntar todas las partes de la IA para que quede funcional.

Hemos avanzado en la texturización de los elementos, ya tenemos los UV mappings de varios assets del escenario y algunos texturizados. Seguiremos texturizando en la siguiente iteración.

También se ha rehecho el árbol de la escena y ya es correcto, así como se han implementado correctamente las funcionalidades de traslación, rotación y escalado.