

Proyecto Last Bullet

Grupo Paradox Studios

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 2 Hito 3"

Hito: 3
Fecha entrega: 28-2-2017
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 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

Observación general:

El **sistema sensorial**, el **targeting system** y el **weapon system** fueron implementados en la iteración anterior, pero como estaban planificados para esta iteración los vamos a desarrollar a continuación.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
Implementar menús y HUD del juego	20,00%	80/15	Tras la primera iteración hicimos un cambio de planes, hicimos un menú provisional y el encargado de esta tarea se puso a realizar otras partes del juego
Implementar clases de sistema de percepción sensorial	100,00%	32/12	Implementar las clases del sistema de percepción sensorial fue sencillo, la complicación del sistema de percepción sensorial es el juntarlo con los otros apartados de la IA
Implementar targeting system	100,00%	016/6	Gracias al libro de "Programming game AI by

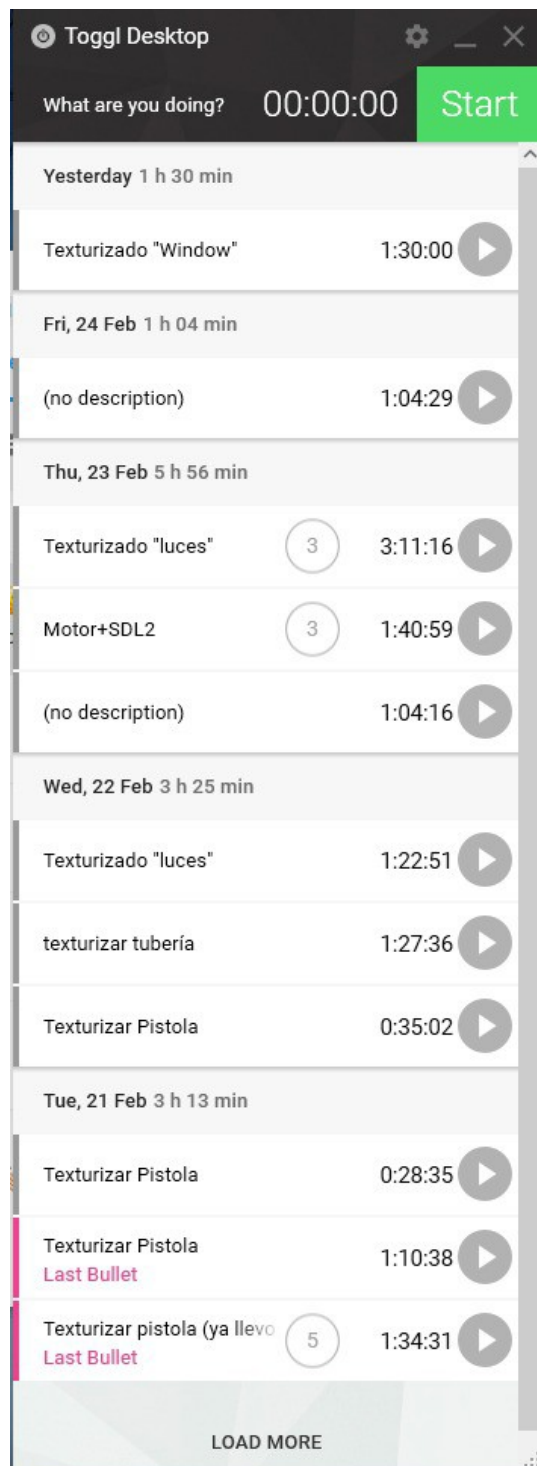
			<i>example</i> ” implementar el targeting system fue mas sencillo de lo planeado.
Implementar weapon system	100,00%	016/6	Al igual que con el targeting system, el weapon system fue más sencillo de lo que pensamos en un primer momento, el problema es que tuvimos que cambiar la estructura de la organización de armas tal y como la teníamos para poder introducir el weapon system.
Unir diferentes elementos de la IA	60,00%	64/72	Le dedicamos bastantes horas a unir los diferentes elementos de la IA para tener un bot funcional, no obstante es un trabajo complejo y aun queda camino por recorrer, además, tuvimos que parar para implementar el sistema de depuración visual de la IA para poder avanzar implementarla de manera más sencilla y cómoda.
Sistema de depuración visual in-game de la IA	100,00%	-/24	Como este apartado no estaba planeado para este hito no tenemos una estimación de horas.
Implementar luces en el motor gráfico	35,00%	24/8:50	
Implementar shaders avanzados	0,00%	32/-	Debido a problemas en otros apartados no hemos sido capaces de empezar a implementar los shaders avanzados en esta iteración
Árbol de la escena y transformaciones en el motor	100,00%	-/33:10	Hemos tenido que seguir trabajando en el árbol de la escena y en las transformaciones en el motor, algo que no estaba previsto en un primer momento
Integración cámara y personaje	80,00%	-/15:30	Tuvimos que integrar la cámara con el personaje, algo

			que no habíamos previsto y que nos llevo bastantes horas.
Finalizar la implementación de la IA en el servidor	100,00%	-/6	
Texturizado de los elementos	30,00%	80/50	Hemos texturizado algunos elementos, como la pistola, una tubería o un foco de luces, además, otros muchos elementos del escenario ya tienen hechos su UV mapping, esto nos ha servido para aprender como texturizar y esperamos que la velocidad del texturizado aumente significativamente en el futuro.
Exportar y preparar workflow para el escenario	100,00%	-/7	
Modelado del escenario	55,00%	-/10	
Modelado del personaje	100,00%	-/30	

Conclusión de la iteración:

Aunque hemos tenido problemas en algunos aspectos que nos han obligado a apartar algunos de los objetivos que teníamos para esta iteración, hemos avanzado en otras partes del proyecto que no habíamos planificado, como el depurador visual de la IA o el escenario del juego.

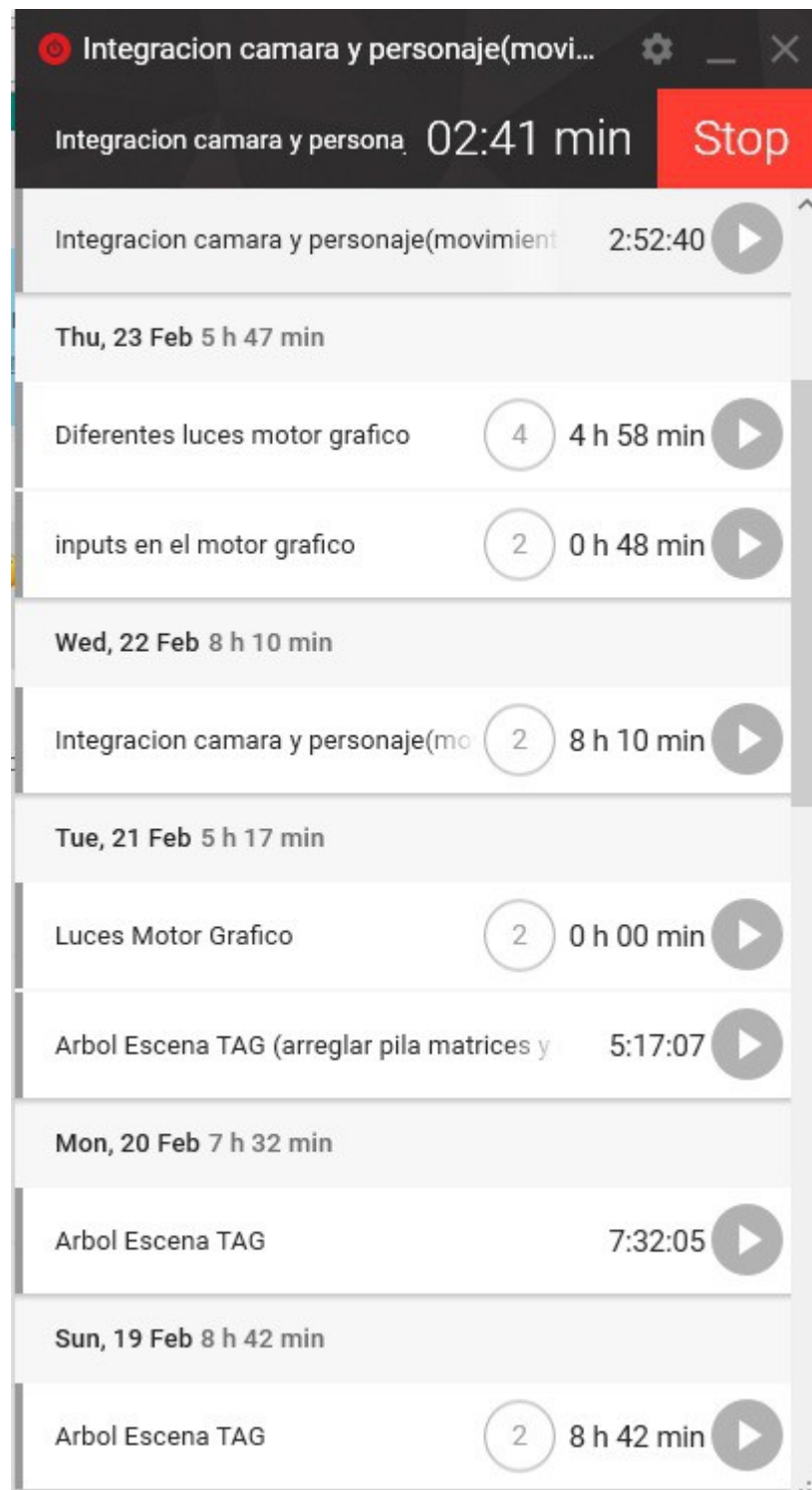
A pesar de que no ha ido todo como planeábamos, creemos que el balance de la iteración ha sido positivo.

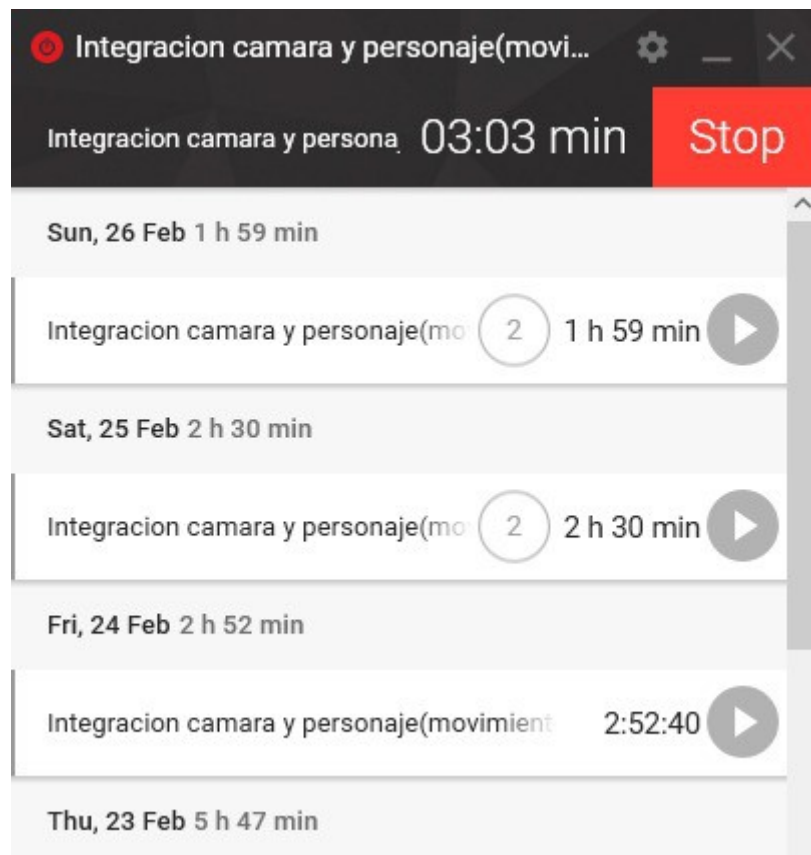


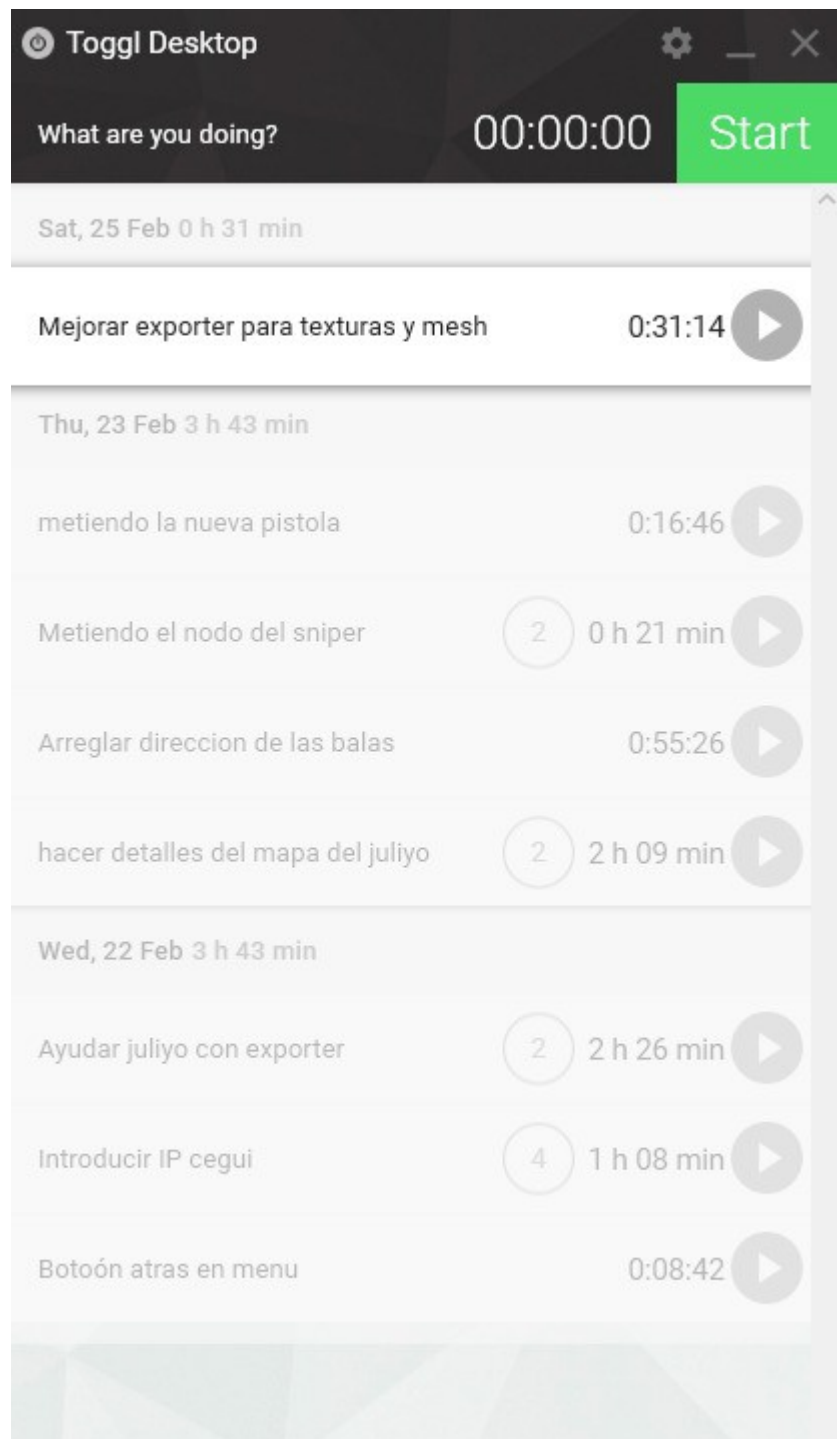
Integracion camara y personaje(movi...

Integracion camara y persona 02:09 min Stop

Arbol Escena TAG	2	8 h 42 min	▶
Fri, 17 Feb 2 h 57 min			
Counter	3	1 h 00 min	▶
Luces en el motor		1:56:19	▶
Thu, 16 Feb 3 h 25 min			
Arbol Escena TAG	4	3 h 25 min	▶
Wed, 15 Feb 7 h 20 min			
Transformaciones del motor		7:20:52	▶
Tue, 14 Feb 2 h 15 min			
Transformaciones del motor		0:26:14	▶
Luces en el motor		1:48:57	▶
Sun, 12 Feb 0 h 36 min			
Transformaciones del motor		0:36:41	▶







Fri, 24 Feb Select			0:37:00
ayudando a pepelu con camaras			1:23 PM - 2:00 PM 0:37:00
Thu, 23 Feb			10:13:00
Exporter y buscando workflow para hacer mapas	● (No project) ^	12:06 PM - 3:29 AM	10:13:00
Exporter y buscando workflow para hacer mapas		11:00 PM - 3:29 AM	4:29:00
Exporter y buscando workflow para hacer mapas		3:32 PM - 7:07 PM	3:35:00
Exporter y buscando workflow para hacer mapas		12:06 PM - 2:15 PM	2:09:00
Wed, 22 Feb			7:15:48
Exporter y buscando workflow para hacer mapas		1:38 PM - 8:54 PM	7:15:48