

Proyecto Last Bullet

Grupo Paradox Studios

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 4 Hito 1"

Hito: 1
Fecha entrega: 14-12-2016
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 4 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
Documento de diseño de sistemas de toma de decisión de los NPCs	100,00%	008/12	
Documento de diseño técnico de la arquitectura de la IA de los NPCs	100,00%	008/14	
Diseño de requerimientos y funciones de red	100,00%	008/10	
Diseño técnico de funcionamiento del motor de red	100,00%	008/04	
Documento con la especificación del formato propio para la definición de niveles	100,00%	008/03	
Programar el Trigger System	100,00%	144/50	El trigger system está implementado y funciona bien, pero no se usa en ninguna mecánica ni función, en un

			futuro se usará para varias funcionalidades.
Programar la tabla de puntuaciones en el multijugador	100,00%	32/15	
Cambios de arma del enemigo visibles en el multijugador	100,00%	32/4	Toda la lógica de mensajes está terminada, solo queda cambiar el modelo una vez los tengamos.
Bocetos de los elementos	100,00%	008/2	
Bocetos de los personajes	100,00%	008/2	
Bocetos del entorno	100,00%	008/2	
Programar los spawns	100,00%	32/12	
Video del logo	100,00%	64/50	
Preparar juego en Release	100,00%	32/16	