

Proyecto Last Bullet

Grupo
Paradox Studios

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 2 Hito 1"

Hito: 1
Fecha entrega: 16-11-2016
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 2 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 el disparo del raycasting hacia el suelo para saber si el player está en el suelo	100%	008/05	
Programar el salto del player	100,00%	008/6	
Ajustar el salto para que haya doble salto	100,00%	008/2	
Implementar la captura de eventos de teclado	100%	008/6	
Implementar el movimiento básico	100,00%	32/20	
Implementar el raycasting usando el target de la camara	100,00%	16/13	
Comprobar el tipo de objeto que colisiona con el ray	100,00%	024/9	
Acelaración del movimiento del jugador	100,00%	32/20	

Compilar Irrlitch en Visual Studio con Bullet3D	100,00%	16/15	
Agregar el motor de red RakNet	100,00%	48/50	
Ajustar las conexiones clientes y servidor	100,00%	16/40	
Visualización de todos los clientes	100,00%	48/30	
Detección colisiones con Bullet3D	100,00%	008/09	
Implementar el lanzamiento del misil usando las bases del disparo normal	100,00%	008/10	
Usar Bullet3D para el lanzamiento del misil	100,00%	008/6	