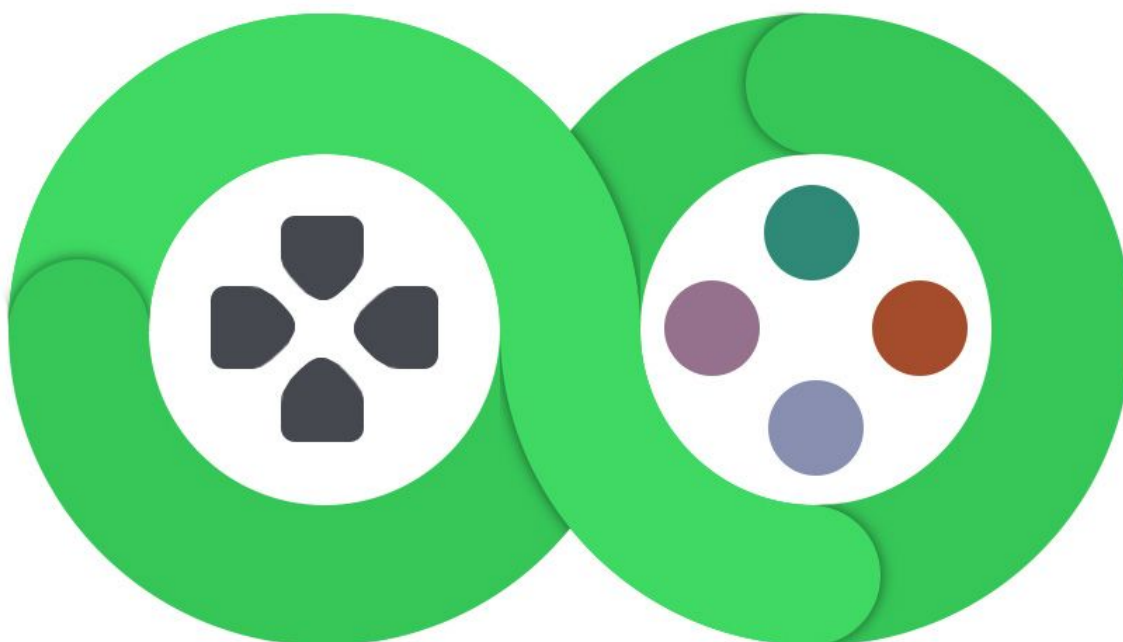


# Comparativa previsión y real del hito 2



PARADOX | STUDIOS

## ***Paradox Studios:***

Moltó Ferré, Enrique

Muñoz Periñán, José Luis

Pérez Cristo, Rubén

Rebollo Berná, Antonio

Zamora Pastor, Julio

Durante el hito 0 hicimos una previsión de las diferentes asignaturas de todo lo que queríamos hacer durante cada hito, en el hito 2 hemos cumplido todo lo que queríamos hacer, además hemos avanzado materia de otros hitos en algunas asignaturas.

A continuación iremos asignatura por asignatura explicando lo que hemos hecho de ese hito en esa asignatura, así como lo que hemos avanzado de otros hitos.

### **Proyectos multimedia (PM):**

En proyectos multimedia hemos hecho todo el trabajo que se nos exigía, hemos hecho la revisión de la especificación del proyecto, mediante la cual hemos decidido que no es necesario reestimar el proyecto, ya que se están cumpliendo los plazos.

También hemos hecho el plan de iteraciones del plan de enero, tomando un plazo para el periodo de vacaciones y un plazo para el periodo de trabajo, hemos creado las tareas y les hemos asignado los recursos correspondientes.

Por último, hemos hecho la comparativa de la planificación prevista y real del hito 1.

### **Técnicas avanzadas de gráficos (TAG):**

En técnicas avanzadas de gráficos ya habíamos completado los objetivos planificados en el hito 0 durante el hito anterior, por lo que sólo hemos tenido que preparar los entregables.

### **Videojuegos I (V1):**

En videojuegos I teníamos planificado implementar el sistema de búsqueda de caminos y control (Pathplanning/following) para enemigos y el sistema de

Waypoints para pathfinding continuo para enemigos en lo que respecta de la IA, ambos objetivos han sido cumplidos satisfactoriamente.

En el multijugador, teníamos planificado hacer el sistema de depuración visual del motor de Red, que ha sido implementado con éxito.

### **Videojuegos II (V2):**

En Videojuegos II el cargador y editor de niveles ya lo teníamos hecho en el hito anterior, así que en este hito hemos integrado la librería para GUI y ya hemos dado los primeros pasos para implementar una interfaz.

### **Postproducción digital (PD):**

En postproducción digital sólo teníamos planificado realizar el cartel del juego y lo hemos conseguido sin problemas.

### **Realidad virtual (RV):**

En realidad virtual en este hito no teníamos nada planificado, no obstante, se ha adelantado trabajo modelando muchas partes importantes del juego, como las armas y diversos elementos del escenario, además, ya se ha empezado a modelar el personaje.

### **Conclusión:**

Hemos cumplido la planificación prevista en el hito 0 y además hemos avanzado en entregables de otros hitos en algunas asignaturas. Creemos que hemos cumplido sin problemas con la planificación.