

Proyecto Last Bullet

Grupo Paradox Studios

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 3 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
Terminar luces en el motor gráfico	100,00%	24/10:30	A mitad de iteración nos dimos cuenta que las luces nos suponían un coste de rendimiento mucho mayor del esperado, así que decidimos implementar <i>deferred shading</i> en el motor, por lo que parte del tiempo planificado para las luces se lo llevó el <i>deferred shading</i> .
Implementar <i>deferred shading</i>	100,00%	-/14	
Implementar clipping y culling en el motor gráfico	100,00%	8/3:30	

Implementar sombras en el motor gráfico	10,00%	-/4:20	Al tener deferred shading incluir sombras en el motor gráfico se complica enormemente, por lo que estamos teniendo problemas para implementarlas.
Implementar líneas de debug de físicas en OpenGL	80,00%	-/15	Las líneas se visualizan perfectamente en el motor gráfico, pero aún no se visualizan en el juego.
Diseño del menú y el HUD del juego en Photoshop	100,00%	16/9:50	
Diseño y creación del nivel de juego sin texturizar	100,00%	64/30	
Arreglar errores de la IA en el multijugador	100,00%	-/12	
Texturizado de elementos	75,00%	160/105	Se ha avanzado mucho en el texturizado, el mapa ya esta texturizado y varios assets del escenario, aun quedan algunos pocos assets más y las armas.
Sustituir Irrlicht por nuestro motor gráfico propio	100,00%	144/152:30	Esta es la tarea más dura y que más tiempo nos ha consumido en la iteración, pero ya hemos sustituido el motor en nuestro juego, aun así aún queda mucho trabajo por delante arreglando fallos.

Toggl de Antonio Rebollo:

Fri, 03 Mar 2 h 01 min		
Texturizado C.T.	2	2:01:21 
Wed, 01 Mar 9 h 38 min		
Texturizado "Window"	5	9:38:13 
Tue, 28 Feb 5 h 27 min		
Texturizado "Window"	6	5:27:27 
Mon, 27 Feb 1 h 30 min		
Texturizado "Window"		1:30:00 

Toggl de Enrique Moltó:

Toggl Desktop		00:00:00	Start
What are you doing?			
Tue, 14 Mar 3 h 08 min			
arreglando motor de juego	0:07:45		
Diseño de nivel - Exportador en Unity CT y window	1:17:13		
Diseño de nivel - Exportador en Unity CT	1:43:28		
Mon, 13 Mar 3 h 47 min			
Diseño de nivel - Exportador en Unity CT	3:47:58		
Sun, 12 Mar 1 h 31 min			
Diseño de nivel - Exportador en Unity PtoA	1:31:18		
Sat, 11 Mar 2 h 36 min			
Diseño de nivel - Exportador en Unity PtoA	2:36:01		
Fri, 10 Mar 7 h 26 min			
Diseño de nivel - Exportador en Unity mid	7:26:00		
Thu, 09 Mar 4 h 33 min			
Hud/menus-Intento 2 de hud	2	4:33:59	
Wed, 08 Mar 2 h 14 min			
Hud/menus-hud en photshop	2	2:14:56	
Tue, 07 Mar 1 h 10 min			
cambiando motor	1:10:42		

Toggl Desktop		00:00:00	Start
cambiando motor	7:55:03		
Sat, 04 Mar 2 h 57 min			
menu photoshop- planeta	2:57:05		
Fri, 03 Mar 2 h 33 min			
Depurando proyecto	2	2:33:22	
Thu, 02 Mar 1 h 35 min			
arreglando el recoil de la camara		1:00:07	
Diseño de nivel - Hacer detalles de mapa 3 (mid)		0:34:59	
Wed, 01 Mar 2 h 40 min			
Diseño de nivel - Hacer detalles de mapa 3 (mid)	3	1:58:04	
Modelar valla		0:26:22	
Diseño de nivel - Hacer detalles Mapa 2 CT		0:15:34	
Tue, 28 Feb 1 h 55 min			
Diseño de nivel - Hacer detalles Mapa 2 CT	4	1:55:28	

Toggl de Julio Zamora:

Mon, 6 Mar			8:35:00
Cambiando de motor			8:35:00
Fri, 3 Mar			4:40:48
motor bugs	● (No project)	3	2:18:43
Arreglando bugs del multiplayer y IA			2:22:05
Thu, 2 Mar			6:11:00
Arreglando bugs del multiplayer y IA			4:11:00
escenario			2:00:00
Tue, 28 Feb			0:53:33
escenario			0:53:33

Sat, 11 Mar	6:25:00
Cambiando de motor	6:25:00
Fri, 10 Mar	6:25:02
Cambiando de motor ● (No project) 2	6:25:02
Thu, 9 Mar	8:14:00
Cambiando de motor ● (No project) 2	8:14:00
Wed, 8 Mar	9:02:00
Cambiando de motor ● (No project) 2	9:02:00
Tue, 7 Mar	1:21:08
Cambiando de motor	1:21:08

Yesterday

10:24:22

Cambiando el motor

● (No project)

5

10:24:22

Sun, 12 Mar

3:21:47

Cambiando el motor

● (No project)

2

3:21:47

Toggl de Rubén Pérez:

Arreglar Target (Sustituir Motor Grafico) - Toggl Desktop			
Arreglar Target (Sustituir Motor Grafico)		56 sec	Stop
Fri, 03 Mar 3 h 40 min			
Deferred Shading		3:40:40	▶
Thu, 02 Mar 4 h 41 min			
Deferred Shading		1:05:38	▶
Clipping		1:35:14	▶
Face culling		2:00:11	▶
Wed, 01 Mar 4 h 17 min			
Luces Motor Grafico	2	4:17:02	▶
Tue, 28 Feb 7 h 27 min			
Luces Motor Grafico	5	6:02:55	▶
Integracion camara y personaje(movimiento y rotacion)		1:24:05	▶

Arreglar Target (Sustituir Motor Grafico) - Toggl Desktop

Arreglar Target (Sustituir Motor Grafico) 01:39 min Stop

Thu, 09 Mar 2 h 18 min

Sombras 2 2:18:30

Wed, 08 Mar 7 h 07 min

Sustituir Motor Grafico (4 personas) 4:25:06

Deferred Shading 2:42:35

Tue, 07 Mar 0 h 25 min

Deferred Shading 0:25:24

Mon, 06 Mar 9 h 42 min

Sustituir Motor Grafico 2 7:40:09

Deferred Shading 2:02:06

Sat, 04 Mar 5 h 26 min

Deferred Shading 5 5:26:54

Fri, 03 Mar 3 h 40 min

Arreglar Target (Sustituir Motor Grafico) - Toggl Desktop

Arreglar Target (Sustituir Motor Grafico)02:04 minStop

Yesterday 8 h 06 min

Sustituir Motor Grafico

3

8:06:44

Sun, 12 Mar 8 h 05 min

Sustituir Motor Grafico

2

4:10:59

Lineas para Dubg de fisicas en OpenGL

3:54:36

Sat, 11 Mar 6 h 25 min

Lineas para Dubg de fisicas en OpenGL

6:25:15

Fri, 10 Mar 6 h 33 min

Lineas para Dubg de fisicas en OpenGL

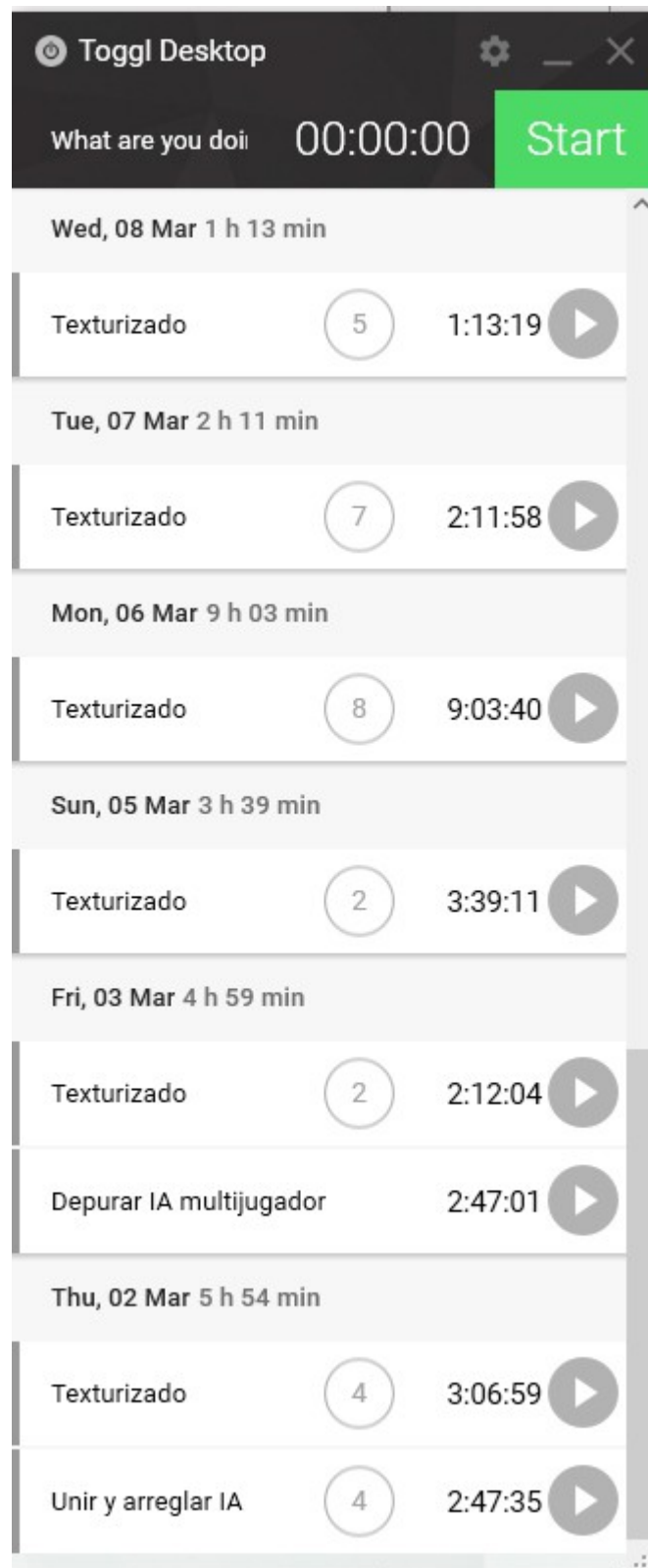
4:37:12

Sombras

1:56:01

Thu, 09 Mar 2 h 18 min

Toggl de José Luis Muñoz:



The screenshot shows the Toggl Desktop application window. At the top, there's a header bar with the Toggl logo, the text 'What are you doing', a timer set to '00:00:00', and a green 'Start' button. Below the header, the main area displays a list of time entries, grouped by date. Each entry consists of a task name, a circular icon with a number, a duration, and a play button icon.

Date	Task	Icon	Duration
Wed, 08 Mar	Texturizado	5	1:13:19
Tue, 07 Mar	Texturizado	7	2:11:58
Mon, 06 Mar	Texturizado	8	9:03:40
Sun, 05 Mar	Texturizado	2	3:39:11
Fri, 03 Mar	Texturizado	2	2:12:04
Fri, 03 Mar	Depurar IA multijugador		2:47:01
Thu, 02 Mar	Texturizado	4	3:06:59
Thu, 02 Mar	Unir y arreglar IA	4	2:47:35

