

Proyecto Last Bullet

Grupo Paradox Studios

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 1 Hito 4"

Hito: 4
Fecha entrega: 26-05-2017
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 1 del hito 4.

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>

Esta iteración ha coincidido con las vacaciones de semana Santa, por lo que se ha trabajado poco y el trabajo realizado se ha centrado en arreglar errores del multijugador del juego.

3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
Arreglar errores del multijugador	100%	-/30	Los errores arreglados son los siguientes: <ul style="list-style-type: none">– Arreglado target (ahora se calcula como target + bot position)– Set kills bug (cuando un player se conecta ya no envía la tabla de puntuación)– Movidos métodos de entity pertenecientes al bot (Métodos de entity del bot movidos a Character)– Optimizado método buscarWeapon()

			<ul style="list-style-type: none">– La conexión a la red ya no depende de la creación del player.– Async Enemy Factory (Ahora es Network Manager el que crea los enemigos)– Clase character type (sirve para asignar el color y otros datos a un bot, tambien obtiene el path a la ruta del color asignado)– Resource Provider (para establecer una localización de los resources al inicio de la aplicación)– NetworkLog añadido
--	--	--	---