

# **Proyecto** Last Bullet

## **Grupo** Paradox Studios

### "INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 5 Hito 3"

Hito: 3  
Fecha entrega: 28-3-2017  
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 4 del hito 3.

## 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 servido para arreglar muchos errores, la mayoría relacionados con la IA, ya que al cambiar de motor la IA empezó a fallar de manera imprevista. También ha servido para realizar los créditos del juego e implementar el emisor y el bloom en el motor gráfico.







## 3. Tabla Resumen









Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
Texturizado de elementos	100,00%	32/23:30	Hemos terminado de texturizar todos los elementos al terminar el fusil de asalto.
Implementar emisor y bloom en el motor gráfico	100,00%	32/31:30	
Arreglar la IA	100,00%	64/28	Al cambiar el motor la IA ha dado algunos problemas imprevistos, la mayor parte del debugueador visual dejó de funcionar y varias partes de la lógica de la IA empezaron a fallar.
Arregla menú y añadir menú de pausa	100,00%	-/17	Habían errores en el menú del juego por arreglar y se ha añadido un menú de pausa
Créditos del juego	100,00%	32/17:30	
Preparar entregables	100,00%	120/40	

## Toggl de Antonio Rebollo:







Toggl Desktop			00:00:00	Start
Yesterday 1 h 19 min				
Texturizado Assault rifle			1:19:04	▶
Last Bullet				
Sun, 02 Apr 10 h 34 min				
Texturizado Assault rifle	3		10:34:44	▶
Last Bullet				
Sat, 01 Apr 2 h 27 min				
Texturizado Assault rifle	4		2:27:24	▶
Last Bullet				
Fri, 31 Mar 3 h 46 min				
Texturizado Assault rifle	4		3:46:57	▶
Last Bullet				
Thu, 30 Mar 1 h 36 min				
Texturizado Assault rifle	2		1:36:03	▶
Last Bullet				
Tue, 28 Mar 3 h 22 min				
Texturizado Assault rifle			2:22:17	▶
Last Bullet				
RocketLauncher	3		1:00:42	▶
Last Bullet				
Tue, 21 Mar 0 h 21 min				






**Toggl de Enrique Moltó:**





Wed, 29 Mar 0 h 51 min		
Menu de pausa diseño	0:51:03	
Tue, 28 Mar 4 h 11 min		
Mejorando aspecto menu	3:00:01	
Completando opciones del menu	1:11:15	
Mon, 27 Mar 6 h 48 min		
Animacion del planeta menu	2:46:01	
Mejorando estilo menu juego	2:26:21	
Se mueve fondo menu	1:36:02	

Yesterday 1 h 34 min			
Arreglar errores(cosas de la IA)	1:34:01		
Sun, 02 Apr 5 h 08 min			
Arreglar errores(cosas de la IA)	 5:08:02		
Arreglar errores(cosas de la IA)	3:38:01		
Arreglar errores(cosas de la IA)	1:30:01		
Sat, 01 Apr 2 h 00 min			
Arreglar errores(cosas de la IA)	2:00:02		
Thu, 30 Mar 5 h 30 min			
Menu de pausa implementacion	2:42:32		
Cambiando planeta	2:47:37		

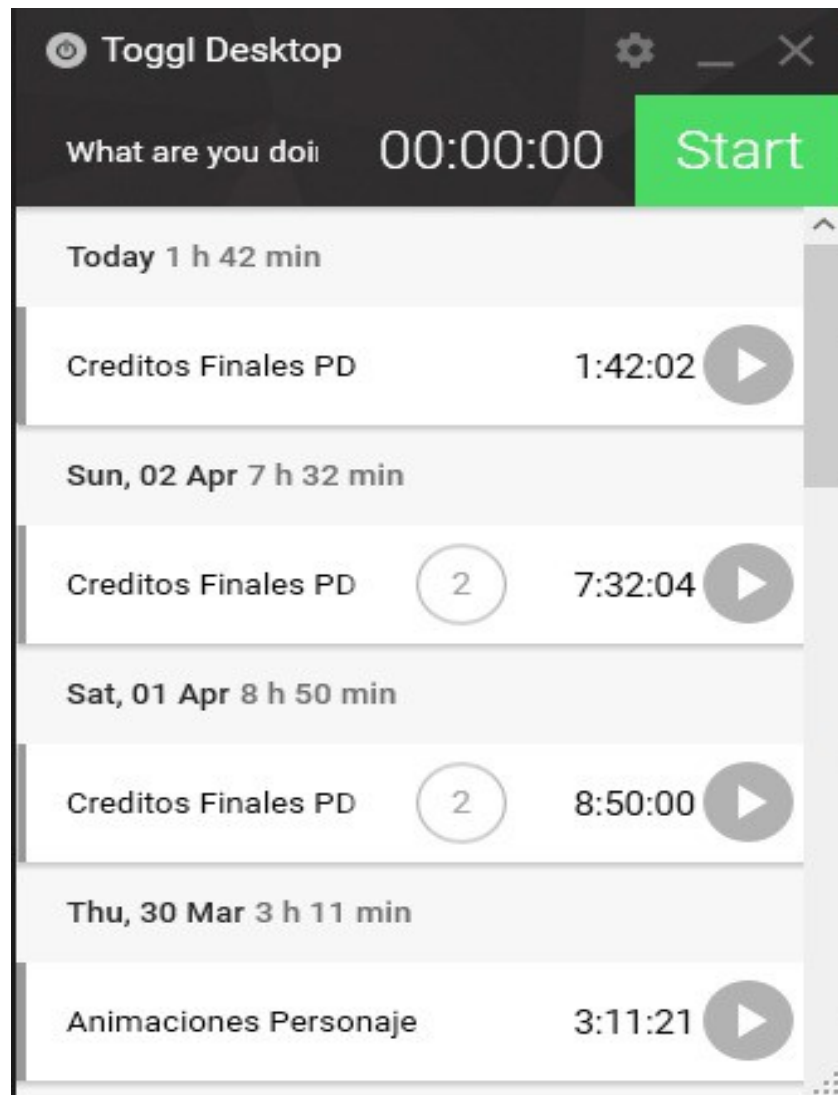
**Toggl de Rubén Pérez:**

Wed, 29 Mar 5 h 01 min		
emisivo + hdr motor grafico	4:09:31	
emisivo motor grafico	0:51:49	
Tue, 28 Mar 4 h 07 min		
poner color a los objetos y otras cosillas	2:00:55	
emisivo motor grafico	2:06:07	
Mon, 27 Mar 5 h 26 min		
arreglar cosas del motor	1:45:44	
Animaciones Motor Grafico	<div>2</div> 3:41:13	

Sun, 02 Apr 5 h 57 min		
emisivo + bloom	5:57:02	
Sat, 01 Apr 8 h 08 min		
emisivo + bloom	<div>3</div> 8:08:07	
Fri, 31 Mar 5 h 17 min		
emisivo + bloom	<div>3</div> 5:17:54	
Thu, 30 Mar 3 h 37 min		
blur + emisivo	2:14:33	
gama correction	1:22:28	

Today 0 h 57 min		
retoques motor graficos	<div>2</div> 0:57:36	
Yesterday 2 h 54 min		
retoques motor graficos	1:45:30	
emisivo + bloom	1:03:36	
compilar	0:05:06	

Toggl de Julio Zamora:





Toggl de José Luis Muñoz:

