

Proyecto Last Bullet

Grupo Paradox Studios

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 4 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

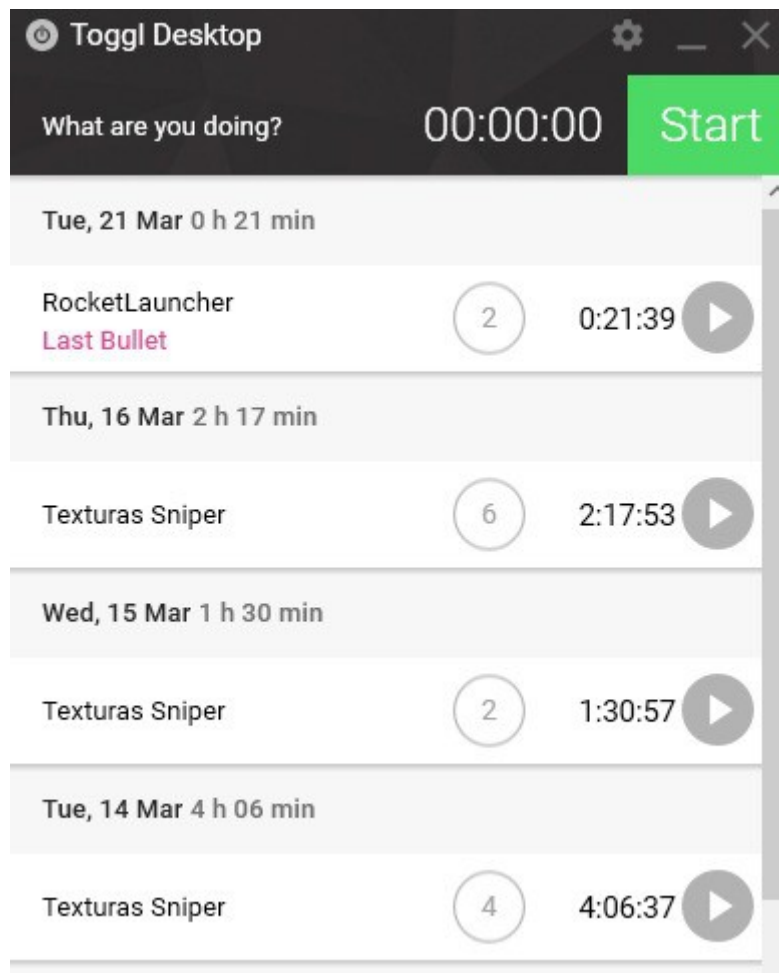
<Extraer una serie de conclusiones generales en base a los objetivos planteados para la iteración y su grado de consecución, comparar las horas dedicadas frente a las estimadas. En la columna Observaciones indicar cualquier aspecto que sea relevante, como por ejemplo la explicación de un objetivo no conseguido y las acciones necesarias para compensar su no realización>

En esta iteración hemos conseguido todos los objetivos previstos.

3. Tabla Resumen












Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
Implementar <i>deferred shading</i>	100,00%	56/0	El deferred shading ya lo implementamos con éxito en la iteración anterior.
Texturizado de los elementos	90,00%	160/55:30	Casi todo el texturizado está terminado, solo falta el fusil de asalto y parte del lanzacohetes, así que gran parte de estas horas han sido destinada al texturizado del personaje.
Implementación del menú, el HUD y la pantalla de carga	90,00%	-/31	El menú no está terminado, ya que faltan algunas opciones, como subir y bajar el volumen, pero ya está hecho todo lo imprescindible.
Añadir props al mapa	100,00%	-/9:45	
Arreglar fallos del cambio de motor	95,00%	-/58	
Animaciones en el motor gráfico	90,00%	24/21:30	

Normales en el motor gráfico	100,00%	-/10	
Diseñar imágenes del HUD	100,00%	16/-	Ya lo realizamos en la iteración anterior
Texturizado del personaje	100,00%	-/20	
Diseño y creación del nivel del juego texturizado	100,00%	144/10	Debido a como preparamos el workflow poner las texturas en el nivel del juego ha sido más sencillo de lo que pensamos en un primer momento.

Toggl de Antonio Rebollo:

Toggl de Enrique Moltó:

Tue, 21 Mar 5 h 28 min		
Añadiendo props en el mapa	4	5:28:30
Mon, 20 Mar 4 h 17 min		
Añadiendo props en el mapa	3	4:17:14
Sat, 18 Mar 3 h 01 min		
intentando hilos pantalla carga	2	3:01:12
Fri, 17 Mar 6 h 38 min		
Pantalla de carga		2:48:43
Implementacion del menu	3	3:49:30
Thu, 16 Mar 2 h 24 min		
PD - documento de explicacion de menus/hud	3	2:24:41
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

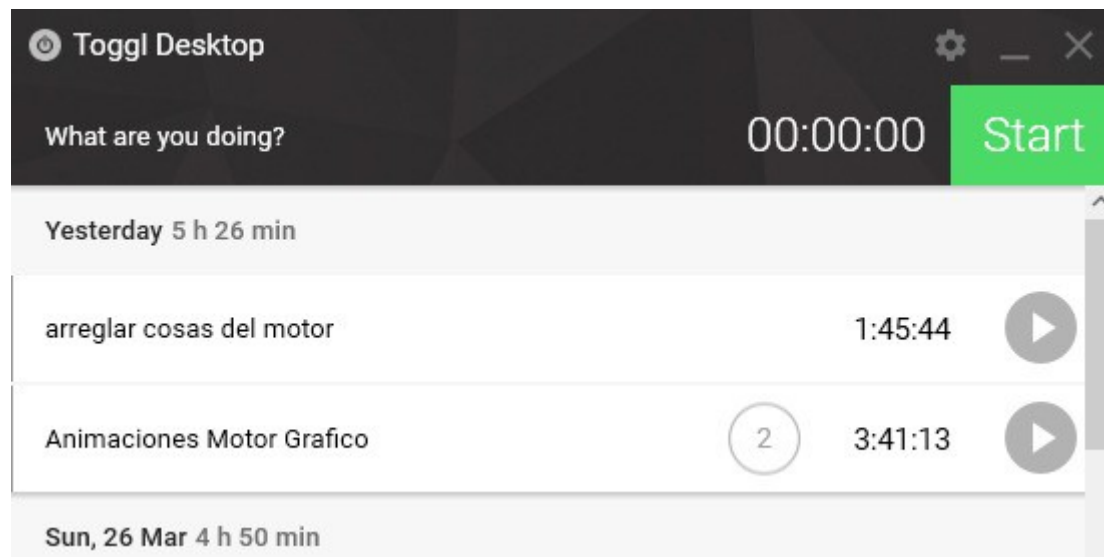
Yesterday 6 h 48 min		
Animacion del planeta menu	2:46:01	
Mejorando estilo menu juego	2:26:21	
Se mueve fondo menu	1:36:02	
Sun, 26 Mar 2 h 19 min		
Pantalla de carga	2:19:01	
Sat, 25 Mar 3 h 31 min		
Diseño de nivel - Exportador en Unity Conector	0:48:02	
Pantalla de carga	2:43:02	
Fri, 24 Mar 1 h 30 min		
Pantalla de carga	1:30:01	
Thu, 23 Mar 5 h 40 min		
mejorando el hud del juego	2 	4:08:20 
metiendo hud en el juego		1:32:22 
Wed, 22 Mar 3 h 02 min		
metiendo hud en el juego		3:02:07 
Tue, 21 Mar 5 h 38 min		

Toggl de Rubén Pérez:

Toggl Desktop			00:00:00	Start
What are you doing?				
Wed, 15 Mar 2 h 06 min				
Animaciones Motor Grafico	1:17:55			
Arreglar Target (Sustituir Motor Grafico)	0:48:41			
Tue, 14 Mar 8 h 35 min				
Sustituir Motor Grafico (arreglar mapa)	5:35:08			
Sustituir Motor Grafico	0:52:21			
Arreglar Target (Sustituir Motor Grafico)	2:08:15			
Mon, 13 Mar 8 h 06 min				
Sustituir Motor Grafico	8:06:44	^		
Sustituir Motor Grafico	3:48:38			
Sustituir Motor Grafico	3:38:35			
Sustituir Motor Grafico	0:39:31			

Toggl Desktop		00:00:00	Start
arreglar vector direccion luces flash para poder leer de unity	1:17:51		
Animaciones Motor Grafico	1:49:13		
intento de ambient oclusion	1:02:27		
Mon, 20 Mar 2 h 54 min			
Sustituir Motor Grafico (pistola sigue a camara)	0:34:43		
Mapa de normales motor grafico	2:20:15		
Sat, 18 Mar 0 h 36 min			
Mapa de normales motor grafico	0:36:42		
Fri, 17 Mar 4 h 47 min			
Mapa de normales motor grafico	4:47:34		
Thu, 16 Mar 2 h 21 min			
Mapa de normales motor grafico	2	2:21:12	
Wed, 15 Mar 2 h 06 min			

Toggl Desktop		00:00:00	Start
Sun, 26 Mar 4 h 50 min			
arreglar cosas del motor	4:50:54		
Fri, 24 Mar 1 h 28 min			
arreglar vector direccion luces flash para poder leer de unity	1:28:16		
Thu, 23 Mar 3 h 37 min			
arreglar vector direccion luces flash para poder leer de un	3	3:37:19	
Wed, 22 Mar 5 h 18 min			
Animaciones Motor Grafico	5:18:22		
Tue, 21 Mar 4 h 09 min			
arreglar vector direccion luces flash para poder leer de unity	1:17:51		
Animaciones Motor Grafico	1:49:13		
intento de ambient occlusion	1:02:27		
Mon, 20 Mar 2 h 54 min			

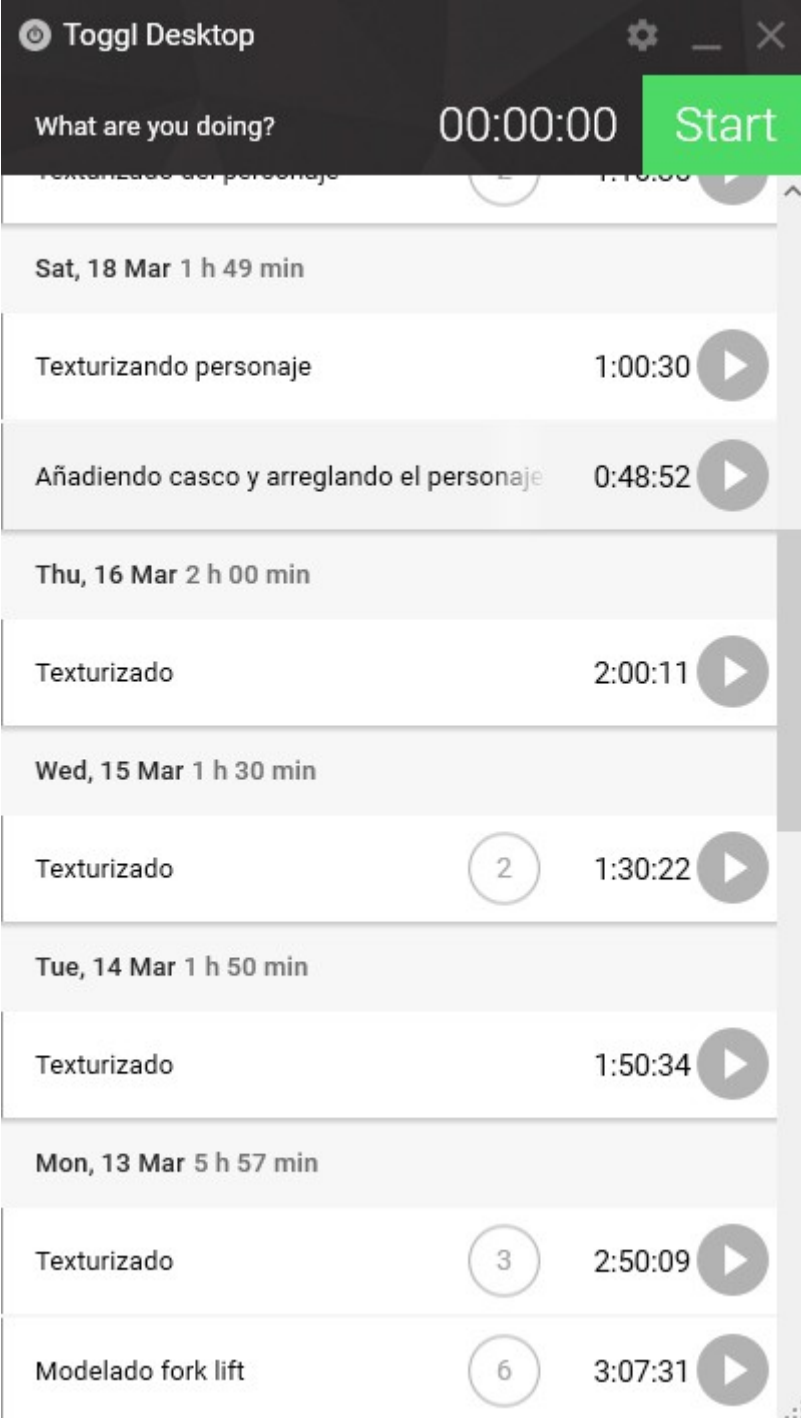


Toggl de Julio Zamora:

Sat, 18 Mar			1:11:21
Cambiando el motor		6:16 PM - 7:27 PM	1:11:21
Thu, 16 Mar			6:39:39
Cambiando el motor	<div><div></div> (No project) <div>^</div></div>	4:12 PM - 11:15 PM	6:39:39
Cambiando el motor		5:34 PM - 11:15 PM	5:41:04
Cambiando el motor		4:12 PM - 5:11 PM	0:58:35
Wed, 15 Mar			6:34:19
Cambiando el motor		10:58 PM - 3:11 AM	4:13:00
Cambiando el motor 3 personas ajustando mapas y luces	<div><div></div> (No project) <div>3</div></div>	6:26 PM - 10:58 PM	2:21:19
Mon, 13 Mar			10:24:22
Cambiando el motor	<div><div></div> (No project) <div>5</div></div>	11:33 AM - 11:57 PM	10:24:22

Sat, 25 Mar	Select	0:59:35
Metiendo IA en nuevo mapa	4:01 PM - 5:01 PM	0:59:35
Fri, 24 Mar		3:00:00
Cambiando el motor	3:14 PM - 6:14 PM	3:00:00
Thu, 23 Mar		7:28:00
Animaciones en el motor	6:46 PM - 2:14 AM	7:28:00
Wed, 22 Mar		2:10:09
Cambiando el motor	11:36 PM - 1:46 AM	2:10:09
Tue, 21 Mar		7:07:09
Cambiando el motor	<div><div></div>(No project)2</div> 3:37 PM - 1:38 AM	7:07:09
Mon, 20 Mar		2:01:42
Cambiando el motor	5:43 PM - 7:45 PM	2:01:42

Toggl de José Luis Muñoz:



The screenshot shows the Toggl Desktop application window. At the top, there's a header 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, a list of time entries is displayed, grouped by date. Each entry includes a description, a duration, and a play button icon. Some entries are numbered in a circle.

Sat, 18 Mar 1 h 49 min		
Texturizando personaje	1:00:30	▶
Añadiendo casco y arreglando el personaje	0:48:52	▶
Thu, 16 Mar 2 h 00 min		
Texturizado	2:00:11	▶
Wed, 15 Mar 1 h 30 min		
Texturizado	2 1:30:22	▶
Tue, 14 Mar 1 h 50 min		
Texturizado	1:50:34	▶
Mon, 13 Mar 5 h 57 min		
Texturizado	3 2:50:09	▶
Modelado fork lift	6 3:07:31	▶

Toggl Desktop		
What are you doing?	00:00:00	Start
Sun, 26 Mar 2 h 30 min		
Arreglar la IA	4	2:30:07
Fri, 24 Mar 1 h 41 min		
Texturizado del personaje		1:41:36
Thu, 23 Mar 1 h 14 min		
Texturizado del personaje		1:14:39
Wed, 22 Mar 2 h 11 min		
Texturizado del personaje	3	2:11:53
Tue, 21 Mar 3 h 10 min		
Texturizado del personaje	2	3:10:49
Mon, 20 Mar 3 h 39 min		
Texturizado del personaje	4	3:39:39
Sun, 19 Mar 1 h 16 min		
Texturizado del personaje	2	1:16:35