

# **Proyecto Vesper**

## **Grupo Skyscrapers**

"Revisión de la especificación del proyecto y su reestimación correspondiente en el HITO 1 y 2"

Hito: 2  
Fecha entrega: 30-01-2017  
Versión: 1

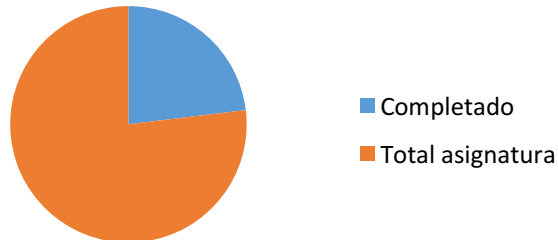
### **Componentes:**

- Nerea Castellanos Rodríguez
- Catherine Castrillo González
- Sandra Fraile Infante
- Stoycho Ivanov Atanasov
- Julia Martínez Valera
- Gaspar Rodríguez Valero

## ESPECIFICACIÓN DEL PROYECTO PARA EL HITO 1 y 2, Y SU ACTUAL ESTADO.

POSTPRODUCCIÓN			
Tarea	Número de horas requeridas	Porcentaje realizado	Porcentaje presupuestado
Cartel del juego	11 horas	100%	10%
Animación del logo	45 horas	100%	15%
[HITO 2] HUB/Menús	4 horas 16 min	100%	5%

### Postproducción



VIDEOJUEGOS 1			
Tarea	Horas recomendadas	Horas requeridas	Porcentaje realizado
Documento de diseño de mecánicas de los NPCs	20 horas	4 horas	100%
Documento de diseño de sistemas de toma de decisión	14 horas	8 horas	100%
Documento de diseño técnico de la arquitectura la IA	20 horas	9 horas	100%
Gestión de estados de la IA con máquinas de estados	22 horas	20 horas	100%
Sistemas de toma de decisión con árboles de decisión	32 horas	38 horas	100%
Sistema de toma de decisión con Behaviour Trees	51 horas	68 horas	100%

Sistema de percepción sensorial (vista, oído, olfato, canales...)	28 horas	37 horas	60%
[HITO 2] Sistema de búsqueda de caminos y control (Pathplanning/following)	50 horas	14 hora	40%
[HITO 2] Comunicación simulada entre NPCs (Blackboard)	47 horas	38 horas	100%
[HITO 2] Sistema de memoria de estado y reacción para NPCs	34 horas		Se realizará en el hito 3

VIDEOJUEGOS 2			
Tarea	Número de horas estimadas	Número de horas requeridas	Porcentaje realizado
Diseñar e implementar la arquitectura basada en componentes	80 horas	133horas 40 min	100%
Control del player con motor de físicas 2d, dynamic o kinematic	35 horas	47 h 2 min	100%
Sistema de depuración visual de las físicas	5 horas	8h y 11 min	100%
Cargador de niveles	25 horas	8h y 2 min	100%
Formato propio para la creación de los niveles	15 horas	40 min	100%
Implementación de cámara de seguimiento	20 horas	6 horas 47min	100%
Implementación de cámara inteligente que ajuste ángulo y zoom	25 horas	5h y 27 min	100%
Gestión de colisiones de la cámara (sistema de depuración para ver colisiones)	15 horas		Se implementará en el hito 3
Usar trazado de rayos y otros tests de las físicas	20 horas	2h y 49 min	100%

Mecánicas básicas entidades sin IA	25 horas	3h	40%
Mecánicas de acción	35 horas	57h 32 min	100%
Mecánicas de puzzle	25 horas		Se implementarán en el hito 3
[HITO 2] Integración de librería para GUI	5 horas	14h	100%
[HITO 2] Power-ups y elementos adicionales	35 horas	8h 13 min	100% hasta este hito, lo que falta no se puede implementar hasta el hito 3 porque necesitamos sensores de la IA que todavía no están implementados

PROYECTOS MULTIMEDIA			
Tarea	Número de horas estimadas	Número de horas requeridas	Porcentaje realizado
Documento Gestión de riesgos	23 horas	12 horas	100%
Modelo EVA en Proyect	21 horas	18 horas	100%
Elaborar la presentación del Hito 1.	14 horas	2h	100%
Exponer la presentación del Hito 1.	10 min	10 min	100%
[HITO 2] Revisar especificación del proyecto y reestimar el proyecto	29 horas	6 horas	100%

TÉCNICAS AVANZADAS DE GRÁFICOS			
Tarea	Número de horas estimadas	Número de horas requeridas	Porcentaje realizado

Crear visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por programa. Shader básico	6 horas	2 horas	100%
Crear visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por fichero. Shader básico.	5 horas	12 horas	100%
[HITO 2] Gestor de recursos	15 horas	16 horas	100%

NEGOCIO Y MULTIMEDIA			
Tarea	Número de horas estimadas	Número de horas requeridas	Porcentaje realizado
Definición de métricas e indicadores del proyecto.	10 horas	7h	Se mostrará en clase al profesor
[HITO 2] Incorporación de open data, API's, y otras fuentes heterogéneas	50 horas	20h	Se mostrará en clase al profesor

Se han podido realizar con éxito todas las tareas excepto:

#### Videojuego 1

##### **Sistema de percepción sensorial (vista, oído, olfato, canales...)**

Dicha actividad se ha podido desarrollar en un 60% de su totalidad, el principal problema para que no se haya desarrollado totalmente ha sido la falta de tiempo por lo que será finalizada en el Hito 3.

##### **[HITO 2] Sistema de búsqueda de caminos y control (Pathplanning/following)**

Dicha actividad se encuentra en el 40% de su totalidad, se han podido realizar los diseños para esta y será finalizada en el hito 3.

#### Videojuego 2

##### **Gestión de colisiones de la cámara (sistema de depuración para ver colisiones)**

Se ha decidido implementar dicha actividad en el próximo hito por falta de tiempo.

#### **Mecánicas básicas entidades sin IA**

Dicha actividad se ha podido desarrollar en un 40% de su totalidad, pero se finalizará para el próximo Hito 3, ya que nos ha faltado tiempo para su desarrollo.

#### **Mecánicas de puzzle**

Se ha decidido implementar dicha actividad en el próximo hito por falta de tiempo.

### **REESTIMACIÓN DEL PROYECTO**

Aunque en general se han podido completar la mayoría de tareas y no hay ninguna que se nos haya hecho imposible de realizar. Debemos tener en cuenta las pendientes e incompletas y reestimar el Hito 3 suponiendo la carga y tiempo que dichas tareas supondrán en el próximo hito.

TAREA	HORAS NECESARIAS
[V1] Sistema de percepción sensorial	17 horas
[V1] Sistema de búsqueda de caminos y control	35 horas
[V2] Gestión de colisiones de la cámara	10 horas
[V2] Mecánicas básicas entidades sin IA	6 horas
[V2] Mecánicas de puzzle	6 horas

Por lo tanto, se continua con la planificación original añadiéndole un total de 68 horas más para finalizar dichas actividades nombradas anteriormente en el Hito 3.