**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

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

Hito: 2

Fecha entrega: 28-01-2017

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 |  | 100% | 10% |
| Animación del logo | 45 horas | 100% | 15% |
| [HITO 2] HUB/Menús | 2 horas 40 min | 100% | 5% |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **VIDEOJUEGOS 1** | | | |
| Tarea | Horas recomendadas | Horas requeridas | Porcentaje realizado |
| Documento de diseño de mecánicas de los NPCs | 20 horas |  |  |
| 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 |  |  |
| Gestión de estados de la IA con máquinas de estado y Sistemas de toma de decisión con árboles de decisión | 22 horas |  |  |
| Sistema de toma de decisión con Behaviour Trees | 51 horas |  |  |
| Sistema de percepción sensorial (vista, oído, olfato, canales…) | 28 horas |  |  |
| [HITO 2] Sistema de búsqueda de caminos y control | 50 horas |  |  |
| [HITO 2] Comunicación simulada entre NPCs | 47 horas |  |  |
| [HITO 2] Sistema de memoria de estado y reacción para NPCs | 34 horas |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 |  |  |
| Cargador de niveles | 25 horas |  |  |
| Formato propio para la creación de los niveles | 15 horas |  |  |
| Implementación de cámara de seguimiento | 20 horas | 6 horas 47min | 100% |
| Implementación de cámara inteligente que ajuste ángulo y zoom | 25 horas |  |  |
| Gestión de colisiones de la cámara (sistema de depuración para ver colisiones) | 15 horas |  |  |
| Usar trazado de rayos y otros tests de las físicas | 20 horas |  |  |
| Mecánicas básicas entidades sin IA | 25 horas |  |  |
| Mecánicas de acción | 35 horas |  |  |
| Mecánicas de puzzle | 25 horas |  |  |
| [HITO 2] Integración de librería para GUI | 5 horas |  |  |
| [HITO 2] Power-ups y elementos adicionales | 35 horas |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 |  |  |
| Exponer la presentación del Hito 1. | 10 min | 10 min | 100% |
| [HITO 2] Revisar especificación del proyecto | 29 horas |  |  |
| [HITO 2] Reestimar proyecto | 29 horas |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 |  |  |
| Crear visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por fichero. Shader básico. | 5 horas |  |  |
| [HITO 2] Gestor de recursos | 15 horas |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NEGOCIO Y MULTIMEDIA | |  |  |
| Tarea | Número de horas estimadas | Número de horas requeridas | Porcentaje realizado |
| Definición de métricas e indicadores del proyecto. | 10 horas |  |  |
| [HITO 2] Incorporación de open data, API’s, y otras fuentes heterogéneas | 50 horas |  |  |