**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 1 Hito 3"

Hito: 3

Fecha entrega: 13-2-2017

Versión: 1

Componentes:

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

# Propósito

*El propósito del documento representa el Informe de seguimiento del Hito 3 Iteración 1 correspondiente al proyecto Vesper de la rama de Videojuegos en el que se detalla las tareas realizadas en dicha iteración, las horas realizadas y estimadas, el porcentaje cumplido y si dicha actividad tiene alguna observación. También analizaremos las causas de dichos resultados.*

# Conclusiones

**[V1] Sistema de búsqueda de caminos y control:** Primera versión en consola. Se encuentran caminos, pero no son óptimos.

**[V1] Sistema de percepción sensorial:** Debido a los errores de memoria, esta versión funciona ocasionalmente.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [V1] Sistema de búsqueda de caminos y control | 30% | 50h / 10h | Primera versión. Se mejorará en las próximas iteraciones. |
| [V1] Sistema de percepción sensorial | 10% | 28h / 40h | Fallos de memoria. Revisión del código y la estructura en las próximas iteraciones. |
| [V2] Gestión de colisiones de la cámara | 0% | 15h / 0h | No es prioritario. Se deja para el hito 4. |
| [V2] Mecánicas básicas entidades sin IA | 0% | 25h / 0h | Se realizará en las próximas iteraciones. |
| [V2] Implementación del HUD | 90% | 25h / 3h | Primera versión. Estático. |
| [V2] Implementación de menús | 100% | 35h / 73h |  |
| [V2] Mecánicas de puzzle | 0% | 8h / 0h | Se realizará en las próximas iteraciones. |
| [V1] Sistema de gestión de eventos | 100% | 55h / 35h | Pendiente de revisión. |
| [V1] Sistema de Waypoints para pathfinding continuo | 100% | 50h / 54h | Pendiente de revisión. |
| [TAG] Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo transformacion (traslación, rotación y escalado relativos y absolutos. Otras transformaciones). Salida en modo texto | 100% | 25h / 4h | Se terminará en las próximas iteraciones. |
| [TAG] Arbol de la escena: Tipos de datos para nodos (completo) y entidades (sólo clase padre; clases hijas sin contenido), construcción del árbol, recorrido del árbol, salida en modo texto | 20% | 10h / 7h | Se terminará en las próximas iteraciones. |
| [PM] Detallar plan iteraciones del mes de Febrero-Marzo. Creación Subtareas y precedencias en Project | 100% | 27h /20h |  |
| [PM] Detallar plan iteraciones del mes de Febrero-Marzo Asignar recursos a las tareas en Project. | 100% | 5h / 5h |  |
| [PM] Registrar de tiempos y % de realización de tareas en Project | 100% | 32h / 26h |  |
| [PM] Realizar informe de la iteración 1 |  | 16h / |  |