**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% |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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.