**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 1 Hito 3"

Hito:

Fecha entrega: 12-2-2017

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 1 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

*Esta iteración al ser nuestros primeros contactos con el proyecto no quisimos arriesgar a no cumplirla y la carga de tareas es pequeña, también tuvimos en cuenta el proceso de aprendizaje inicial.*

*El documento de diseño de toma de decisiones se completó totalmente. El documento de mecánicas no se considera terminado ya que solo está desarrollado hasta el punto donde se encuentra el proyecto actualmente, conforme el proyecto evoluciones esta actividad se irá completando.*

*El diseño e implementación de la arquitectura basada en componentes se ha empezado, pero se irá desarrollando en las próximas iteraciones.*

*En la realización del cartel se han hecho dos diseños con estilo cartoon pero como no ha sido del gusto de todo el equipo no se ha dado por terminada esta actividad y se ha planificado la realización de un tercer cartel con estilo realista.*

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [V1] Sistema de búsqueda de caminos y control |  |  |  |
| [V1] Sistema de percepción sensorial |  |  |  |
| [V2] Gestión de colisiones de la cámara |  |  |  |
| [V2] Mecánicas básicas entidades sin IA |  |  |  |
| [V2] Implementación del HUD | 100% |  |  |
| [V2] Implementación de menús | 100% |  |  |
| [V2] Mecánicas de puzzle |  |  |  |
| [V1] Sistema de gestión de eventos |  |  |  |
| [V1] Sistema de Waypoints para pathfinding continuo | 100% |  |  |
| [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 |  |  |  |
| [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 |  |  |  |