**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 1 Hito 1"

Hito:

Fecha entrega: 02-11-2016

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 |
| Cartel del juego | 45% | 10/4h 30 min | Se han hecho dos versiones pero queremos hacer una tercera con estilo realista. |
| Documento de diseño de mecánicas NPCs | 80% | 1h 30 min | Está hecho hasta el punto en que se encuentra el proyecto actualmente, se irá actualizando a lo largo del proyecto. |
| Documento de diseño de toma de decisión | 100% | 8 h |  |
| Diseño e implementación de la arquitectura basada en componentes | 40% | 6h 30 min | En desarrollo |
| Comparar planificación prevista y real en Proyect hito 1. |  |  |  |

1. **Detallar plan de iteraciones del mes de diciembre. Creación de subtareas y precedencias en Project:** Para esta tarea hemos asignado en Project las iteraciones 1, 2 y 3 del mes de noviembre correspondientes al hito 1 y la creación de las subtareas y precedencias.
2. **Detallar plan de iteraciones del mes de diciembre. Asignar recursos a las tareas en Project:** Para esta tarea hemos asignado recursos a las tareas de las iteraciones 1, 2 y 3 en Project.

Videojuegos 1

Documento de diseño de mecánicas de lo NPCs

Documento de diseño de tomas de decisión.

Postproducción

Cartel del juego

Videojuegos 2

Diseño e implementación de la arquitectura basada en componentes.

1. **Comparar la planificación prevista y real en Project Hito 1:**

Falta esquemas sobre las mecánicas.

**Videojuegos 1:**

1. **Entregar el documento de diseño de mecánicas de los NPCs:**

Hemos definido detalladamente las mecánicas de los NPCs, agrupando toda la información sobre las mecánicas en este documento. Hemos añadido unos bocetos visuales como ayuda para los aspectos físicos de las mecánicas y personajes.

* Falta: Realizar bocetos (esquemas) de las mecánicas desde el punto de vista del programador.

1. **Entregar documento de diseño de sistemas de toma de decisión:** Hemos definido las variables que se tomaran en cuenta y como se diferencian unas de otras, están establecidos los diferentes estados de la máquina, como cambia entre estos y como se calculan sus posibles decisiones.

* Falta: Definir y dibujar cada árbol de decisión de cada estado

**Videojuegos 2:**

1. **Diseñar e implementar la arquitectura basada en componentes (diagrama de clases e implementación):** Para el desarrollo de esta tarea hemos dividido el trabajo en las diferentes subtareas: instalación de Irrlicht, aprendizaje de Xcode, instalación de Box2D, diseño inicial de diagrama de componentes y compilación multiplataforma.