**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 3 Hito 1"

Hito:

Fecha entrega: 30-11-2016

Versión: 1

Componentes:

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

# Propósito

*<Explicar el propósito del documento: por ej. representa el Informe de Seguimiento del Hito X Iteración Y correspondiente al proyecto Z, en el que se detalla todo el trabajo desarrollado en dicha iteración y las conclusiones extraídas del desarrollo del proyecto en dicho periodo>*

# Conclusiones

*<Extraer una serie de conclusiones generales en base a los objetivos planteados para la iteración y su grado de consecución, comparar las horas dedicadas frente a las estimadas. En la columna Observaciones indicar cualquier aspecto que sea relevante, como por ejemplo la explicación de un objetivo no conseguido y las acciones necesarias para compensar su no realización>*

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Preparar exposición | 100% | 2/12h |  |
| Aplicar el modelo EVA en Project | 30% | 21/4h | Se terminará en la iteración 5 |
| Hacer vídeo con animación del logo de la empresa |  | 15/ |  |
| Sistema de toma de decisión con Behaviour Trees | 90% | 51/58’35h | Falta que compruebe algunos nodos del árbol mientras está ejecutando uno. (Ej: mientras se está moviendo, que compruebe el nodo de si ve al personaje) (Se ha ido alargando al resto de iteraciones también) |
| Implementación de cámara de seguimiento | 100% | 20/6’47h |  |
| Implementación de cámara inteligente que ajuste ángulo y zoom | 50% | 25/6’27h | La cámara ajusta zoom pero no el ángulo con los objetos |
| Gestión de colisiones de la cámara (sistema de depuración para ver colisiones) |  | 15/ | Se implementará para el 12 de enero |
| Usar trazado de rayos y otros tests de las físicas | 100% | 20/3h | Tarea finalizada, pero a lo largo del proyecto se pueden ir añadiendo para facilitarnos las cosas. |
| Crear visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por programa. Shader básico. | 0% | 6/0h | Se realizará en la iteración 5 |
| Comparar la planificación prevista y real en Project hito 1. |  | 21/ |  |