**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 4 Hito 1"

Hito:

Fecha entrega: 14-12-2016

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 4 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

*En esta iteración no ha habido actividades completadas en su totalidad, ya que se ha continuado con las incompletas en la iteración 3 y otras se han pospuesto para la última iteración.*

En la definición de métricas e indicadores del proyecto se realizó una pequeña parte pero se habló con el profesor para posponer su entrega a Enero en el hito 2. A su vez también esta pospuesto para dicha fecha la realización de las mecánicas básicas entidades sin IA y las mecánicas de puzzle.

Por otro lado, hemos dejado para la última iteración la creación del visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por fichero, ya que habíamos pospuesto en la iteración 3 la actividad predecesora a esta, esto nos obliga a posponer ambas. También se ha aplazado para dicha iteración el sistema de percepción sensorial.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Definición de métricas e indicadores del proyecto. | 30% | 10/5h | Se entregará completo en enero. Está hablado con el profesor. |
| Sistema de percepción sensorial (vista, oído, olfato, canales…) | 0% | 28/ | Se realizará en la iteración 5 |
| Mecánicas básicas entidades sin IA | 0% | 25/0h | Se realizará para la presentación del 12 de enero |
| Mecánicas de acción | 50% | 35/25h | En desarrollo |
| Mecánicas de puzzle | 0% | 25/0h | Se realizará para la presentación del 12 de enero |
| Crear visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por fichero. Shader básico. | 0% | 5/0h | Se realizará en la iteración 5 |
| Comparar la planificación prevista y real en Project hito 1. |  |  |  |