**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 5 Hito 1"

Hito:

Fecha entrega: 23-12-2016

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 |
| Elaborar la presentación del Hito 1. | 0% | 14h/0h | Se preparará en navidades |
| Exponer la presentación del Hito 1. | 0% | 10min | Se realizará el 12 de enero |
| Diseño e implementación de la arquitectura basada en componentes | 100% | 133h y 40 min |  |
| Mecánicas básicas entidades sin IA | 0% | 25/ | Se realizará para el 12 de enero |
| Mecánicas de puzzle | 0% | 25/ | Se realizará para el 12 de enero |
| Crear visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por fichero. Shader básico. |  | 5/ |  |
| Crear visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por programa. Shader básico. |  | 6/ |  |
| Aplicar el modelo EVA en Project |  | 21/18 |  |
| 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) |
| Sistema de percepción sensorial (vista, oído, olfato, canales…) | % | 28/ | Sensor de oído |
| Cartel del juego |  | 10/ |  |
| Animación del logo | 100% | 15/38 |  |
| Comparar la planificación prevista y real en Project hito 1. | 100% |  |  |