**Proyecto**

“***SPACESHIP 1414***”

**Grupo**

“ASYNC GAMES”

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Hito 3 Iteración 3"

Hito: 3

Fecha entrega: 05-04-2017

Versión: 1

Componentes:

* HÉCTOR MEDINA SANTAMARINA
* DAVID SEGARRA RODRIGUEZ
* PABLO TORREGROSA VERA
* IVÁN VADIM PINA MOLINA
* JAUME LLORET ENRIQUEZ
* SAMUEL NAVARRO GARCIA

# Propósito

El propósito de esta iteración ha sido recuperar el tiempo perdido y mejorar la comunicación del equipo y el control sobre el progreso del proyecto

# Conclusiones

En esta iteración se han tomado medidas para facilitar el entendimiento de las tareas que se han hecho, además del porcentaje de progreso y algunos comentarios por medio de los issues de github. Es altamente recomendable leer los diversos issues de entregables y de trabajo semanal.

Aparte de eso, el ritmo de trabajo ha aumentado de forma considerable. Se han hecho mejoras sobre la jugabilidad, y se han realizado grandes progresos en el motor gráfico.

# Tabla Resumen

Todas las horas dedicadas puestas en la tabla se refieren solo a esta iteración. Algunas horas están redondeadas.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [TAG] Tipos de datos para entidades tipo nodo | 100% | 10/5 |  |
| [TAG] Tipos de datos para entidades tipo transformación | 100% | 25/5 |  |
| [TAG] Tipos de datos para entidades tipo malla | 100% | 8/5 |  |
| [TAG] Tipos de datos para entidades tipo cámara y luz | 5% | 15/4 |  |
| [TAG] Gestor de recursos: Parser de objetos en múltiples formatos, salida en modo texto | 10% | 15/4+4 | Fase inicial. Carga mayas y texturas |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Integración con el motor. Sin materiales, texturas, cámara ni luces | 5% | 10/4+4 | Primeras pruebas simples |
| [TAG] Creación de una fachada entre el motor y la aplicación | 5% | 25/4+4 | Fase inicial |
| [V2] Integración de librería para GUI | 20% | 10/12,3+5 | Diversos errores de compilación dificultan el progreso de esta tarea |
| [V2] Mecánicas básicas entidades sin IA | 75% | 40/3 | Mejora de la puerta |
| [V1]Sistema de Navmeshes para pathfinding continuo | 50% | 80/11+11 | Primera versión funcional. Pendiente de mejora |
| [V1] Máquina de estados | 95% | 50/4,3+4,3 |  |
| [RV] Modelado de personajes | 10% | 15/4 | Modelado del protagonista |
| [RV] Modelado del entorno y elementos | 20% | 20/5 | Modelado de pared |
| [PM] Comparar la planificación prevista y real Project Hito 3 | 20% | 10/9 | Arreglando archivo Project para hacerlo comprensible |
| [PM] Aplicación del modelo EVA en Project | 100% | 22/5 |  |
| [PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project./ Documento del Project | 60% | 10 / 2 |  |