**Proyecto**

“***SPACESHIP 1414***”

**Grupo**

“ASYNC GAMES”

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Hito 3 Iteración 4"

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 iteracion ha sido trabajar diversas tareas, principalmente de IA, para aumentar la jugabilidad de nuestro juego.

# Conclusiones

Aunque está costando recuperar el tiempo perdido por el cambio de IDE, los errores de compilación y la investigación de tareas confusas, el juego avanza… aunque sea poco a poco.

# Tabla Resumen

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [TAG] Gestor de recursos: Carga de modelos en formato múltiple en las entidades de tipo malla. Carga de varios ficheros para animación. Salida en modo texto | 50% | 30/21+10 | Primera versión funcional |
| [TAG] Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo cámara y luz (cámaras y luces de dos tipos). Salida en modo texto | 15% | 15/10 |  |
| [TAG] Creación de una fachada entre el motor y la aplicación | 15% | 25/7 |  |
| [V2] Power-ups y elementos adicionales | 70% | 20/6 | Añadidos objetos de munición |
| [V2]Diseño y creación de niveles | 70% | 65/20 |  |
| [V2] Integración de librería para GUI | 30% | 10/8 | Seguimos resolviendo diversos errores |
| [V2] Mecánicas de acción | 80% | 40/8 | Knockback de enemigos, primera versión. |
| [V2] Implementación del HUD | 20% | 25/2 | Creación de inventario |
| [V1] Toma de decisiones con Lógica difusa | 10% | 30/6 | Comienzo de implementación |
| [V1]Sistema de Navmeshes para pathfinding continuo | 60% | 80/6 |  |
| [V1] Sistema de percepción sensorial (vista, oído, olfato, canales…) | 30% | 12/8 | Los enemigos detectan la posición del jugador y le disparan. Pendiente de mejora. |
| [RV] Modelado de personajes | 20% | 15/33,3 | Mejora modelado protagonista |
| [RV] Modelado del entorno y elementos | 30% | 20/3,3+10 | Modelado diversas llaves y hangar |
| [RV] Texturizado del entorno y elementos | 10% | 15/1 |  |
| [PM] Comparar la planificación prevista y real Project Hito 3 | 70% | 10/6 |  |
| [PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project./ Documento del Project | 80% | 10 / 2 |  |