**Proyecto**

“***SPACESHIP 1414***”

**Grupo**

“ASYNC GAMES”

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Hito 4 Iteración 4"

Hito: 4

Fecha entrega: 26-05-2017

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 mejorar el proyecto del mejor modo posible de cara al final del proyecto.

# Conclusiones

En esta iteración final nos hemos centrado en mejorar el aspecto visual de nuestro proyecto, por medio de texturas y animaciones. También se ha realizado la integración del motor, los menús y el HUD del mejor modo que se ha podido.

El resultado final no es para nada el esperado. Al final, debido a nuestra falta de experiencia, tuvimos que perder mucho tiempo investigando innumerables cosas para poder avanzar, lo que causó un lento desarrollo. Si a eso le sumamos los innumerables y extraños errores que hemos sufrido (de repositorio, de hardware, de software, de incompatibilidad…) y al tener que cambiar de arquitectura a mitad de desarrollo, era obvio que el resultado no tendría la calidad esperada. Aun así, el hecho de que hayamos podido finalizar el desarrollo de este proyecto (cuyo resultado se asemeja más a una beta que a un juego completo) es digno de mención. Aunque el resultado no nos agrade, hemos aprendido cuales son las claves (y los problemas) de un trabajo de esta magnitud, lo cual es una experiencia que nos ayudará en el futuro.

# Tabla Resumen

Todas las horas dedicadas puestas en la tabla se refieren solo a esta iteración. Algunas horas de trabajo están redondeadas. Debido a que el informe está hecho a última hora, puede haber un desfase en las horas de trabajo.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [TAG] Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo cámara y luz (cámaras y luces de dos tipos). | 90% | 15/10 |  |
| [TAG] Integración con el videojuego | 90% | 60/80 |  |
| [V2] Integración de librería para GUI | 90% | 10/10 |  |
| [RV] Texturizado de personajes | 100% | 30/10+10 |  |
| [RV] Texturizado del entorno y elementos | 100% | 15/10+10 |  |
| [RV] Rigging de personajes | 100% | 12/10,45 |  |
| [PM] Comparar planificación prevista y real | 100% | 10/2,5 |  |
| [PM] Elaborar informes Hito 4 | 100% | 10/3,3 |  |
| [PM] Elaborar presentación Hito 4 | 0% | 7/0 |  |