**Proyecto**

“***SPACESHIP 1414***”

**Grupo**

“ASYNC GAMES”

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Hito 3 Iteración 1"

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 comenzar a preparar las bases del motor gráfico y de la IA del juego, en particular del pathfinding. Con esto pretendemos aumentar su jugabilidad.

# Conclusiones

La vuelta de vacaciones hace complicado trabajar al 100% de nuestras capacidades, pero hemos conseguido una mejora interesante en la jugabilidad de nuestro juego.

# Tabla Resumen

Todas las horas dedicadas puestas en la tabla se refieren solo a esta iteración. En algunos casos se han redondeado las horas de trabajo.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [TAG] Tipos de datos para entidades tipo nodo | 50% | 10/5 |  |
| [TAG] Tipos de datos para entidades tipo transformación | 10% | 25/4 |  |
| [TAG] Tipos de datos para entidades tipo malla | 50% | 8/4 |  |
| [V2]Diseño y creación de niveles | 40% | 65/6 |  |
| [V2] Integración de librería para GUI | 10% | 10/3 |  |
| [V2] Mecánicas básicas entidades sin IA | 65% | 40/5 | Pendiente de mejorar la implementación |
| [V2] Implementación de menús | 25% | 40/3 |  |
| [V1]Sistema de Navmeshes para pathfinding continuo | 20% | 80/13+10 |  |
| [PM]Detallar plan iteraciones del mes de Febrero-Marzo/Documento del Project | 100% | 10/ 10 |  |
| [PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project./ Documento del Project | 20% | 10 / 2 |  |