**Proyecto**

“***SPACESHIP 1414***”

**Grupo**

“ASYNC GAMES”

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Hito 5 Iteración 2"

Hito: 5

Fecha entrega: 12-07-2017

Versión: 1

Componentes:

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

# Propósito

En esta iteración, nos centramos en finalizar todos los aspectos gráficos de nuestro juego, para poder desarrollar las mecánicas con las versiones finales de las animaciones, los modelos y las texturas.

# Conclusiones

Aunque cuesta coordinarse por las fiestas, conseguimos resolver diversas dudas durante esta iteración, y conseguimos mejorar notablemente la presentación de nuestro juego. Aunque aún le faltan mecánicas jugables, ya tenemos un juego con una calidad gráfica aceptable.

# Tabla Resumen

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

Algunas tareas no tienen correspondencia directa con los entregables, pero son necesarias para terminar nuestro proyecto. Esas tareas no tienen horas estimadas en la tabla, y están subrayadas.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| V2 Físicas | 80% | 10 | Corrección de problemas |
| V2 Implementación de librería para GUI | 80% | 10/10 | Implementación de SFML |
| V2 Mecánicas de acción | 5% | 40/10 |  |
| TAG Entidades luces | 80% | 15/10 |  |
| TAG Optimización de motor | 40% | 45/10 |  |
| TAG Shaders | 70% | 60/10 |  |
| V1 Flocking | 70% | 50/10 |  |
| V1 Enemigos | 30% | 10 | Mejoras |
| V1 Navmeshes | 50% | 80/10 |  |
| V1 Behavior Trees | 10% | 35/10 |  |
| RV Animación de personajes | 85% | 24/14 | Repetir animaciones corrigiendo diversos problemas |
| RV Texturizado de personajes | 100% | 30/15 | Texturizado berserker, soldado |
| RV Texturizado de entorno y elementos | 85% | 15/15 | Pasillos, armas, arsenal, comisaría. |