**Proyecto**

“***SPACESHIP 1414***”

**Grupo**

“ASYNC GAMES”

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Hito 5 Iteración 3"

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, acabamos todas las mecánicas posibles para mejorar la jugabilidad del juego. También realizamos las actividades de PD que no se pudieron completar por falta de material in-game de calidad.

# Conclusiones

Aunque ha sido una experiencia estresante, hemos aprendido bastante durante este mes. El resultado no ha sido el esperado, pero hemos seguido adelante y hemos finalizado el proyecto a pesar del sinfín de problemas que hemos tenido a lo largo del curso.

# 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 Mecánicas de entidades sin IA | 100% | 40/20 |  |
| V2 Físicas | 85% | 10 |  |
| V2 Implementación HUD | 100% | 25/10 | Inventario |
| V2 Implementación de librería para GUI | 100% | 10/15 |  |
| V2 Mecánicas de acción | 40% | 40/10 |  |
| TAG Entidades luces | 85% | 15/10 |  |
| TAG Optimización de motor | 50% | 45/10 |  |
| TAG Shaders | 100% | 60/10 |  |
| V1 Flocking | 100% | 50/10 |  |
| V1 Waypoints | 50% | 60/10 |  |
| V1 Enemigos | 50% | 15 | Enemigos interactúan con el escenario |
| V1 Navmeshes | 85% | 80/10 |  |
| V1 Behavior Trees | 20% | 35/10 |  |
| RV Animación de personajes | 100% | 24/10 |  |
| RV Texturizado de entorno y elementos | 100% | 15/10 |  |
| PD Trailer Juego | 80% | 35/10 |  |
| PD Making of | 80% | 30/10 |  |
| PD Créditos | 80% | 5/10 |  |
| PM Informes de iteración | 100% | 10/3 |  |
| PM Presentación Julio | 0% | 7/0 |  |