**Proyecto**

“***SPACESHIP 1414***”

**Grupo**

“ASYNC GAMES”

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 2 Hito 1"

Hito: 1

Fecha entrega: 2-11-2016

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 hemos propuesto acabar toda la documentación planteada en este hito para dejar claro, lo máximo posible, que tenemos y como hay que programarlo (estos documentos se podrán someter a cambios en algún momento del hito para satisfacer las necesidades del videojuego)

# Conclusiones

Podríamos haber empezado a programar algo antes de la siguiente iteración.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [V1] Diseño de requerimientos y funciones de red | 25% | 15/3 |  |
| [V1] Diseño técnico de motor red | 25% | 29/4 |  |
| [V1] Documentación de diseño de mecánicas de los NPCs | 100% | 12/8.4 |  |
| [V1] Documento de diseño técnico de la arquitectura de la IA | 100% | 20/3 |  |
| [V1] Documento de diseño de sistema de tomas de decisión | 100% | 14/12 |  |
| [V2] Mecánicas básicas de entidades sin IA | 50% | 30/5 | Prototipado en Unity para luego incluirlo en el juego |
| [V2] Diseño e implementación de la Arquitectura basada en componentes | 80% | 55/10 | Diseñado en papel y aún no está implementado en código |
| [V2] Documento de formato propio para la definición de los niveles | 100% | 20/2 |  |
| [RV] Bocetos de los personajes | 100% | 12/6 |  |
| [RV] Bocetos de los elementos | 100% | 12/2 |  |
| [RV] Bocetos de entorno | 100% | 12/5 |  |
| [PM]Detallar plan iteraciones del mes de Noviembre/Documento del proyect | 100% | 35/ 30 |  |
| [PM]Registrar de tiempos y % de realización de tareas en Project./ Documento del proyect | 100% | 80 / 8 | En esta iteración |
| [PM] Documento de riesgos | 100 | 22/11 |  |