**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.

Las tareas en red no se pudieron completar porque al estar en una fase temprana del proyecto, no disponíamos de conocimientos suficientes, y decidimos dedicarnos a otras tareas más importantes.

Aunque parezca que haya una gran discrepancia con la estimación de las horas de la arquitectura de componentes, es altamente probable que al final se cumpla la estimación debido a su dificultad de programación.

En cuanto a las mecánicas de entidades sin IA, nos dimos cuenta durante el desarrollo de que nuestro proyecto literalmente solo tiene dos mecánicas de este tipo. Por lo tanto, se nota un desfase importante en sus horas de trabajo. Es probable que la estimación de horas fuera pensada para proyectos con más mecánicas de este tipo.

# 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 |  |