

Proyecto "Lab21"

Grupo "Dire Wolf Games"

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 2 Hito 1"

Hito:
Fecha entrega: 16-11-2016
Versión: 0.1

Componentes:

- Aaron Colston Avellà Hiles
- Sergio Huertas Ferrández
- Eduardo Ibáñez Frutos
- Marina López Menárguez
- Rubén Moreno Mora
- Rafael Soler Follana

1. Propósito

Este documento representa el Informe de Seguimiento del Hito 1 Iteración 2 correspondiente al proyecto Lab21, en el que se detalla todo el trabajo desarrollado en dicha iteración y las conclusiones extraídas del desarrollo del proyecto en dicho periodo.

2. Conclusiones

En esta iteración se ha decidido reestructurar el orden de desarrollo de las próximas tareas para mejorar el rendimiento y el resultado final que se necesita al finalizar el Hito 1, por lo que se han retrasado algunas tareas. También se pretende mejorar las cosas ya realizadas (como la documentación) modificándolas conforme se vaya implementando el videojuego.

3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
VI.Documento de diseño de sistemas de toma de decisión	100%	26 / 14	Los documentos están sujetos a cambios conforme avance el desarrollo
VII.Mecánicas básicas entidades sin IA	30%	9 / 8	
VII.Control del player por motor de físicas 2D, dynamic o kinematic	30%	9 / 9	Hecho: añadir box2d al proyecto y configurarlo para que compile
(tarea) VI.Boceto y diseño de sistema de Pathplanning/following	100%	14 / 14	
(tarea) VI.Bocetar y Diseñar sistema de Trigger System/Event Manager	100%	9 / 9	
PD.Vídeo con animación del logo de la empresa	90%	59 / 48	
RV.Bocetos del entorno	90%	11 / 12	
VII.Diseño e implementación de la arquitectura basada en objetos	30%	18 / 23.5	Este documento / implementación tiene que ir creciendo conforme se vayan desarrollando las distintas características de la arquitectura del juego. La implementación de las clases está en la carpeta Desarrollo/game que es donde está el fuente del juego.
TAG.Visualización: visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por programa. Shader básico.	100%	6 / 31.5	Hecho: configurar OpenGL 4 en Ubuntu. Se toma decisión de pasar desarrollo a Windows al tener que funcionar el juego en instalación limpia de Windows. 3,5h de desarrollo

			del visualizador. El resto es configuración de las librerías necesarias.
VI.Documento de diseño técnico de la arquitectura de la IA	0%		Se deja para iteración siguiente ya que hablamos con Fran Gallego y explicará la arquitectura de la IA en la siguiente clase.
(tarea) VII.Diseñar uso de trazado de rayos y otros tests de las físicas	100%	9 / 9	
VI.Documento de diseño de mecánicas de los NPCs	8%	2 / 2	