

Informe de Seguimiento – Hito 3, Iteración 1

- Propósito

Mostrar el avance del desarrollo del proyecto a la finalización del Hito 3, iteración 1.

- Conclusiones

- Tabla resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
TAG Árbol de la escena Tipos de datos para nodos y entidades entregable1	100	10h/9h	
TAG Gestor de recursos Parser de objetos en múltiples formatos			Se vuelve a entregar la tarea habiendo modificado la librería SFML para hacer un linkado estático.
VI Diseño técnico de funcionamiento del motor de red	100%	20h/25h	Se documenta la especificación técnica del funcionamiento del motor de red.
VI Diseño de requerimiento y funciones de red	80%	21h/14h	Se documentan las funciones de red. A la espera de completar conforme avance la IA del juego.
VII Estructurando el juego en estados	100%	24h/42h	Estructuración y limpieza del código para organizar el juego en estados.
VII Implementación del HUD	30%	30h/32h	Se terminará la tarea cuando se incorpore el motor propio al juego, puesto que SFML no parece funcionar junto con Irrlicht.
VII Creación de un cargador de niveles	90%	35h/18,5h	Script creado en Unity, integrado en el juego. Durante la creación de más mapas se retocará ligeramente.