

# **Proyecto** "Lab21"

## **Grupo** "Dire Wolf Games"

### "INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 4 Hito 1"

Hito: 1  
Fecha entrega: 14-12-2016  
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 4 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 modificándolas conforme se vaya implementando el videojuego.

## 3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
TAG.Visualización: visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por fichero. Shader básico.	80%	6'5h/6h	Sobre el visualizador de objetos para el motor gráfico de TAG, ya se había implementado una versión del mismo con un algoritmo proporcionado en GC para cargar objetos 3ds y sus texturas. Tras una reunión con el profesor Rafael Molina, se aconseja utilizar la librería Assimp y tras incorporarla el funcionamiento no es totalmente extrapolable al funcionamiento del anterior proyecto por lo que se queda a expensas de una reunión con Rafael Molina el viernes.
VII.Mecánicas Básicas Entidades sin IA	90%	30h/56h	Las mecánicas básicas de entidades sin IA están siendo implementadas poco a poco en el juego.
VI.Sistema de gestión de eventos (Trigger System/Event Manager)	35%	55h/50h	Respecto al sistema de gestión de eventos o Trigger System, se están realizando prototipos para su implementación en la Alfa.
VI.Comunicación simulada básica entre NPCs (Blackboard)	25%	53h/10h	El Blackboard se está atrasando, pero poco a poco se entiende el sistema y se prototipa sobre ello.
VII.Mecánicas de puzzle	75%	30h/10h	Las Mecánicas de Puzzle cuentan con un par de prototipos desechados y se integrarán en la Alfa en muy poco tiempo.
VI.Documento de diseño de mecánicas de los NPCs	0 % (total 8%)		se pasa a la última iteración, para basarnos en los resultados de lo que terminemos de implementar en el juego.

VI.Documento de diseño técnico de la arquitectura de la IA	0 % (total 0 %)		mismo caso que el documento de mecánicas
VI Gestión de estados de la IA con máquina de estados	3% (total 93 %)	8.4 h / 11.5 h	
VI. Sistema de toma de decisión con Behavior Trees	10% (total 80 %)	5.9 h -- /56.5 h	vemos que el porcentaje que se dio en la entrega de la anterior iteración no era el adecuado (en realidad debió ser menor).
RV. Bocetos de los elementos del entorno	2 %	4 h / 4 h	
VI. Implementar sistema de percepción sensorial	80%	36h / 29h	
VII.Implementación de cámara de seguimiento	50%	10h / 5h	La cámara está creada desde Irrlicht y se mueve acorde al jugador correctamente. Ahora se tiene que adaptar con nuestra fachada y mejorar.
VII.Utilización de joints en las mecánicas jugables	0%		
VII.Control del player por motor de físicas 2D, dynamic o kinematic	5% (total 75%)	1,4h / 10h	El jugador ya hace la rotación con respecto al cursor, representando el ángulo 2d al 3d