* 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. |