**Proyecto**

“Título proyecto”

**Grupo**

“Dire Wolf Games”

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 3 Hito 1"

Hito: 1

Fecha entrega: 30-11-2016

Versión: 0.1

Componentes:

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

# Propósito

Este documento representa el Informe de Seguimiento del Hito 1 Iteración 3 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.

# 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.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| VI Gestión de estados de la IA con máquina de estados | 90 % | 25.2/34 |  |
| VI. Sistema de toma de decisión con Behavior Trees | 70% | 41.3/48 |  |
| VI. Implementar sistema de Pathplanning/following (Documentación + implementación) | 70% | 50/19 |  |
| VII. Implementar uso de trazado de rayos y otros tests de las físicas (Documentación + implementación) | 60% | 17/15.5 |  |
| PD. Realizar bocetos del cartel | 100% | 2/0.5 |  |
| PD. Diseñar cartel | 100% | 3/1.5 |  |
| PD. Elaborar composición del cartel | 100% | 3/1.5 |  |
| (E) PD. Cartel del juego | 100% | 8/3.5 |  |
| VII.Mecánicas Básicas Entidades sin IA | 65% | 30h/25h | Las mecánicas básicas de entidades sin IA están implementadas en prototipos sencillos funcionales sin uso del motor gráfico. Una vez se terminen las pocas entidades que quedan se hará el salto al motor gráfico dejando el apartado concluido. |
| VI.Sistema de gestión de eventos (Trigger System/Event Manager) | 20% | 55h/33h | Falta su correcto funcionamiento e implementación. |
| VI.Comunicación simulada básica entre NPCs (Blackboard) | 0% | 53h/0h | Se ha decidido el aplazamiento del Blackboard a futuras iteraciones del hito 1 o 2 para concluir las tareas anteriores y otras más importantes. |
| VI.Diseño de requerimientos y funciones de red (Documentación) | 100% | 27h/25h | Ambas tareas se engloban en la creación del Motor de Red. Por ahora está la replicación de la creación del objeto en los demás ordenadores así como la replicación de los datos de posición y rotación, creando una clase “Replicable” para tal efecto. Esta tarea va paralela con la creación de la IA y las físicas para controlar que en todos ordenadores exista una sincronización perfecta con las demás. |
| VI.Diseño técnico de funcionamiento del motor de red (Documentación) | 20% | 4h/5h |  |
| VII: Control propio del player: movimiento y colisiones sin motor de físicas | 70% | 28h/22h | El posicionamiento de los objetos de Box2D y los nodos de Irrlicht se pueden hacer, pero no está automatizado ni proporcionalizado entre ellos (falta crear una clase de unión) |
| PDD: Video con animación del logo de la empresa | 95% | 40h/45h | Falta audio |
| PM: Reestructurar plan de iteraciones | (continuo) | 4h/4h | Reestructurando las demás iteraciones continuamente (hemos quedado 4h entre todos los componentes) |
|  |  |  |  |