# TEC | Tecnológico de Costa Rica

## Área Académica de Ingeniería en Computadores

Algoritmos y Estructuras de Datos II

Proyecto II BomberTEC

Profesor:

**Antonio Gonzales Torres** 

**Estudiantes:** 

Adrian Gomez Garro 2019219617 Kevin Masis Leandro 2019015557 Andrés Rojas Madrigal 2015098007

II Semestre 2020

# Contenido

Introducción	. 3
Descripción de lineamientos	. :
Plan de Iteraciones y Bitácora	. :

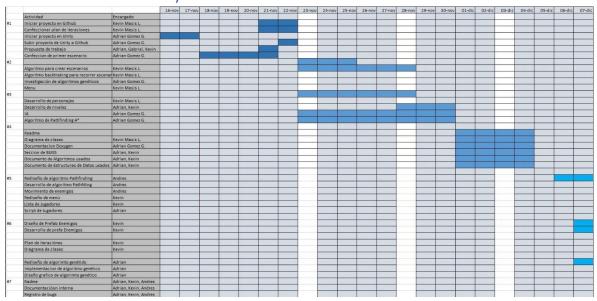
#### Introducción

Este documento es un modelo de la organización que se tomará durante la realización del segundo proyecto del curso de Algoritmos y Estructuras de Datos II. Aquí se establecerán los lineamientos y responsabilidades que se mantendrán para asegurar una ejecución óptima durante la ejecución del proyecto. Además, se tendrá un plan de iteraciones que describa la división de tareas entre todos los miembros del grupo y cómo se distribuyen dichas tareas en las diferentes iteraciones del proyecto. Finalmente se tendrá una bitácora donde se describirá el trabajo realizado por cada miembro del equipo.

### Descripción de lineamientos

Se definió que los principales medios de comunicación entre los integrantes del equipo serán Whatsapp y Discord para facilitar la organización, administración y realización del proyecto. También se definió que se usará GitHub como repositorio para mantener los códigos, archivos, librerías y cualquier otro componente necesario para la ejecución del mismo. También se determinó que se usará GitKraken para hacer pull, push, commit y cualquier otra acción necesaria para que todos los integrantes del equipo puedan tener acceso a la misma versión del proyecto. Para el trabajo en equipo se definió que se harán reuniones regulares por medio de Discord para poder organizar y realizar mejor cualquier parte del proyecto que involucre la intervención de dos o más miembros del equipo. También se definió que en caso de que surjan dudas sobre alguna sección del trabajo y no se esté en una reunión, esta se preguntará en el grupo de Whatsapp para que cualquier miembro pueda opinar y todos estén al tanto sobre cualquier avance o cambio en el proyecto. En caso de que algún miembro esté trabajando de forma individual deberá de advertir sobre cual parte va a estar realizando cambios para que nadie más trabaje en esa parte cuando realice un commit deberá de notificarlo para evitar conflictos y para que los demás integrantes realicen un pull antes de seguir con su trabajo.

## Plan de Iteraciones y Bitácora



			08-dic	09-dic	10-dic	11-dic	12-dic	13-dic	14-dic	15-dic	16-dic	17-dic	18-dic	19-dic	20-dic	21-dic	22-dic	23-dic	24-dic	25-dic	26-dic	27-dic	28-dic	29-dic	30-dic	31-dic	01-ene	02-ene
	Actividad	Encargado																										
#1	Iniciar proyecto en Github	Kevin Masis L.																					-					
	Confeccionar plan de iteraciones	Kevin Masis L.		0 2			- 5		- 2																			
	Iniciar proyecto en Unity	Adrian Gomez G.					1																					
	Subir proyecto de Unity a Github	Adrian Gomez G.		(F 5)	- 3	- 6	- 9			- 5																		
	Propuesta de trabajo	Adrian, Gabriel, Kevin			- 7	- 1			Ü																			
	Confeccion de primer escenario	Adrian Gomez G.																										
#2				8 8	- 9	0	- 3		- 8										3									
	Alegritmo para crear escenarios	Kevin Masis L.																									-	
	Algoritmo backtraking para recorrer escenari	Kevin Masis L.																										
	Investigación de algoritmos genéticos	Adrian Gomez G.		9	- 5				- 8																8			
	Menu	Kevin Masis L.	1 1																									
#3																											$\overline{}$	
	Desarrollo de personajes	Kevin Masis L.		8 8																								
	Desarrollo de niveles	Adrian, Kevin	1																								$\overline{}$	
	IA	Adrian Gomez G.							Y																			
	Algoritmo de Pathfinding A*	Adrian Gomez G.	1 1	0 6	- 3	- 5	- 1																					
#4																												
	Readme		1 1																									
	Diagrama de clases	Kevin Masis L.		1	- 12									-														
	Documentacion Doxygen	Adrian Gomez G.	1 1																									
	Seccion de BUGS	Adrian, Kevin																										
	Documento de Algoritmos usados	Adrian, Kevin		1 3	- 2		- 3		- 3									- 3							9			
	Documento de Estructuras de Datos usados	Adrian, Kevin	1 1									1																
																									4			
#5	Rediseño de algoritmo Pathfinding	Andres							- 0		- 3														9			
	Desarrollo de algoritmo Pathfding	Andres																										
	Movimiento de enemigos	Andres		1 3																								
	Rediseño de manú	Kevin			- 3		- 5																					
#4	Lista de Jugadores	Kevin	1 1																									
	Script de Jugadores	Adrian	1 1	5 9																								
#6	Diseño de Prefab Enemigos	Kevin																										
	Desarrollo de prefa Enemigos	Kevin							3		- 1														0			
	Plan de iteraciónes	Kevin																										
	Diagrama de clases	Kevin		1 7	33		- 1		7																i.			
																									_			
	Rediseño de algorimto genétido	Adrian							T T																			
	Implementacion de algoritmo genético	Adrian						1																				
	Diseño grafico de algorimto genético	Adrian						1 1																				
#7	Radme	Adrian, Kevin, Andres	1																									
	Documentacióon interna	Adrian, Kevin, Andres		1	- 1	- 5	- 3		- 5			- 3																
	Registro de bugs	Adrian, Kevin, Andres																										