**Documento de planificación de iteración**

**Iteración # 1**

**Risky Jungle**

**Universidad del Quindío**

**Facultad de ingeniería**

**Armenia, Quindío – 2016**

Contenido

[Planificación 3](#_Toc457745606)

[Objetivos 3](#_Toc457745607)

[Selección de Características 3](#_Toc457745608)

[Refinación de Características 3](#_Toc457745609)

[Seguimiento de la Iteración 4](#_Toc457745610)

[Cierre y Evaluación 4](#_Toc457745611)

[Lecciones Aprendidas 5](#_Toc457745612)

[Mejoras al proceso 5](#_Toc457745613)

# Planificación

En la primera iteración se realizaran las texturas del background del escenario y del terreno, así como el modelado y las animaciones del personaje principal y los tres rivales que este tendrá. Con la finalidad de que al final de la presente iteración se tenga la primera versión del background montado en la herramienta de desarrollo.

# Objetivos

Los objetivos para la presente iteración son los siguientes:

* Elaborar las texturas del background del escenario.
* Elaborar las texturas del terreno.
* Diseñar y animar el personaje principal.
* Diseñar y animar los tres rivales.
* Montaje inicial del background en la herramienta de desarrollo.

# Selección de Características

De acuerdo a los objetivos y al documento de especificación de características, las características a implementar en la presente iteración serán:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Prioridad** | **ID** | **Característica** |
| 9 | 1 | Diseño personaje principal |
| 5 | 2 | Diseño cocodrilo |
| 5 | 3 | Diseño serpiente |
| 4 | 4 | Diseño oso |
| 4 | 5 | Diseño objetos |
| 7 | 6 | Escenario tutorial |

# Refinación de Características

Descomponer las características anteriormente seleccionadas en tareas de menor complejidad.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Características** | **Tareas** | **% realizado** |
| Diseño personaje principal | Creación del esqueleto | 100% |
| Creación de las texturas | 100% |
| Creación casco | 100% |
| Creación vestimenta | 100% |
| Creación textura del casco | 100% |
| Creación textura de la vestimenta | 100% |
| Creación cerbatana | 100% |
| Creación textura de la cerbatana | 100% |
| Creación lanza | 100% |
| Creación textura de la lanza | 100% |
| Realizar animación idle | 100% |
| Realizar animación agachado | 100% |
| Realizar animación ataque con cerbatana | 100% |
| Realizar animación ataque con lanza | 100% |
| Realizar animación deslizar | 100% |
| Realizar animación disparo agachado | 100% |
| Realizar animación salto | 100% |
| Realizar animación muerte | 100% |
| Diseño cocodrilo | Creación esqueleto | 100% |
| Creación de las texturas | 100% |
| Realizar animación idle | 100% |
| Realizar animación ataque | 100% |
| Realizar animación muerte | 100% |
| Diseño serpiente | Creación esqueleto | 100% |
| Creación de las texturas | 100% |
| Realizar animación idle | 100% |
| Realizar animación ataque | 100% |
| Realizar animación muerte | 100% |
| Diseño oso | Creación esqueleto | 100% |
| Creación de las texturas | 100% |
| Realizar animación idle | 100% |
| Realizar animación ataque | 100% |
| Realizar animación muerte | 100% |
| Realizar animación ataque secundario | 100% |
| Diseño objetos | Creación texturas del agua | 100% |
| Creación texturas de la balsa | 100% |
| Creación texturas de la cascada | 100% |
| Creación del diseño de la roca rodando | 100% |
| Creación textura de la roca rodando | 100% |
| Realizar animación de la roca rodando | 100% |
| Escenario tutorial | Organizar las texturas del background para el nivel tutorial | 100% |
| Crear los prefabs para el terreno | 100% |

# Seguimiento de la Iteración

En el trascurso de la iteración se presentaron dos situaciones relevantes, las cuales fueron:

* Desconocimiento de la herramienta por parte de los desarrolladores, lo cual afecto el ritmo de trabajo.
* Inicialmente las texturas del background estaban muy oscuras y solucionarlo le llevo bastante tiempo a los desarrolladores.

# Cierre y Evaluación

Se llevaron a cabo la totalidad de las tareas y se cumplieron los objetivos de la iteración a pesar que se presentaron situaciones adversas, por ende esta iteración se cierra con una ejecución del 100% de las tareas.

## Lecciones Aprendidas

* Los programadores se familiarizaron mejor con la herramienta Unity 3D, lo cual les brindara mayor fluidez en el desarrollo.

## Mejoras al proceso

* Una práctica que ayudó a los programadores para avanzar fue documentarse de diferentes fuentes sobre una función específica, ya que así pueden idear una solución mejor adaptada al proyecto.