**Documento de desarrollo de iteración**

**Iteración # 2**

**Risky Jungle**

**Universidad del Quindío**

**Facultad de ingeniería**

**Armenia, Quindío – 2016**

**Contenido**

[**Planificación** 3](#_Toc460149506)

[**Objetivos** 3](#_Toc460149507)

[**Selección de Características** 3](#_Toc460149508)

[**Refinación de Características** 3](#_Toc460149509)

[**Seguimiento de la Iteración** 4](#_Toc460149510)

[**Cierre y Evaluación** 4](#_Toc460149511)

[**Lecciones aprendidas** 4](#_Toc460149512)

[**Mejoras al proceso** 5](#_Toc460149513)

# **Planificación**

En esta iteración se realizaran las configuraciones de las animaciones del personaje principal y los tres rivales con el objetivo de dejar los prefabs listos para su uso en diferentes partes del juego, para así poder evidenciar una primera interacción de los personajes.

# **Objetivos**

Los objetivos para la presente iteración son los siguientes:

* Elaborar el prefab del personaje principal con las animaciones y collider.
* Realizar el controlador de las animaciones del personaje principal.
* Elaborar el prefab del oso con las animaciones y collider.
* Realizar el controlador de las animaciones del oso.
* Elaborar el prefab del cocodrilo con las animaciones y collider.
* Realizar el controlador de las animaciones del cocodrilo.
* Elaborar el prefab de la serpiente con las animaciones y collider.
* Realizar el controlador de las animaciones de la serpiente.

# **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** |
| 6 | 7 | Configuración animaciones personaje principal |
| 5 | 8 | Configuración animaciones cocodrilo |
| 5 | 9 | Configuración animaciones serpiente |
| 5 | 10 | Configuración animaciones oso |
| 4 | 11 | Configuración animaciones tigre |

# **Refinación de Características**

Para cada una de las características a desarrollar se deben llevar a cabo las siguientes tareas:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Características** | **Tareas** | **% realizado** |
| Configuración animaciones personaje principal | Incluir el modelo del personaje principal en Unity 3D y configurar su prefab. | 100% |
| Implementar collider. | 100% |
| Incorporar las animaciones al prefab. | 100% |
| Agregar las decisiones al controlador para la administración de las animaciones. | 100% |
| Configurar animaciones cocodrilo | Incluir el modelo del cocodrilo en Unity 3D y configurar su prefab. | 100% |
| Implementar collider. | 100% |
| Incorporar las animaciones al prefab. | 100% |
| Agregar las decisiones al controlador para la administración de las animaciones. | 100% |
| Configuración animaciones serpiente | Incluir el modelo de la serpiente en Unity 3D y configurar su prefab. | 100% |
| Implementar collider. | 100% |
| Incorporar las animaciones al prefab. | 100% |
| Agregar las decisiones al controlador para la administración de las animaciones. | 100% |
| Configuración animaciones oso | Incluir el modelo del oso en Unity 3D y configurar su prefab. | 100% |
| Implementar collider. | 100% |
| Incorporar las animaciones al prefab. | 100% |
| Agregar las decisiones al controlador para la administración de las animaciones. | 100% |
| Configuración animaciones tigre | Incluir el modelo del tigre en Unity 3D y configurar su prefab. | 100% |
| Implementar collider. | 100% |
| Incorporar las animaciones al prefab. | 100% |
| Agregar las decisiones al controlador para la administración de las animaciones. | 100% |

# **Seguimiento de la Iteración**

En el trascurso de la iteración se presentaron las siguientes situaciones relevantes:

* Al configurar las animaciones en la máquina de estados de Unity 3D se presentaron problemas en las transiciones, es por esto que se tomó la decisión de efectuar las animaciones directamente en el controlador de cada personaje.
* La malla no era del mismo tamaño que el modelo, lo cual tomo bastante tiempo al equipo de desarrollo reparar.
* El tiempo previsto para la iteración concluyó sin terminar todas las tareas, por lo cual se dio una prórroga de una semana teniendo en cuenta el estado actual de las tareas de la iteración y los problemas que han surgido, con el objetivo de que los desarrolladores realizaran retroalimentaciones con el diseñador y se documentaran para la solución de errores.

# **Cierre y Evaluación**

Al final de la prórroga se habían implementado todas las características definidas y los objetivos se cumplieron, por ende esta iteración a pesar de no cumplirse en el tiempo establecido se cierra con un 100% de las tareas realizadas.

## **Lecciones aprendidas**

* Al implementar los modelos en Unity 3D se debe verificar que sus huesos y malla estén correctamente ajustados.
* Para escalar un modelo es recomendable usar la propiedad *scale factor* del modelo y no el *transform* de las instancias.

## **Mejoras al proceso**

* El uso de prefabs hace que la configuración de un game object pueda ser reutilizada.