**Documento de desarrollo de iteración**

**Iteración # 4**

**Risky Jungle**

**Universidad del Quindío**

**Facultad de ingeniería**

**Armenia, Quindío – 2016**

**Contenido**

[**Planificación** 3](#_Toc460157826)

[**Objetivos** 3](#_Toc460157827)

[**Selección de Características** 3](#_Toc460157828)

[**Refinación de Características** 3](#_Toc460157829)

[**Seguimiento de la Iteración** 4](#_Toc460157830)

[**Cierre y Evaluación** 4](#_Toc460157831)

[**Lecciones aprendidas** 4](#_Toc460157832)

[**Mejoras al proceso** 4](#_Toc460157833)

# **Planificación**

En esta iteración se realizarán los scripts para validar las interacciones entre el personaje, los rivales y los objetos para posteriormente usar todos los elementos y prefabs creados para finalizar el primer nivel y sea más sencilla la implementación de los niveles restantes.

# **Objetivos**

Los objetivos para la presente iteración son los siguientes:

* Codificar y validar la interacción entre el personaje y el rival tipo serpiente.
* Codificar y validar la interacción entre el personaje y el rival tipo cocodrilo.
* Codificar y validar la interacción entre el personaje y el rival tipo oso.
* Codificar y validar la interacción entre el personaje y el rival tipo tigre.
* Codificar y validar la interacción entre el personaje y el rival y los objetos de la escena.
* Habilitar y validar la interacción del cambio de arma.

# **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** |
| 5 | 31 | Interacción personaje - serpiente |
| 5 | 32 | Interacción personaje - cocodrilo |
| 5 | 33 | Interacción personaje - oso |
| 5 | 34 | Interacción personaje - tigre |
| 5 | 35 | Interacción personaje - objetos |
| 4 | 36 | Cambio de arma |

# **Refinación de Características**

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Características** | **Tareas** | **% realizado** |
| Interacción personaje - serpiente | Generar el código necesario para implementar las interacciones por parte del personaje | 100% |
| Generar el código necesario para implementar las interacciones por parte de la serpiente | 100% |
| Interacción personaje - cocodrilo | Generar el código necesario para implementar las interacciones por parte del personaje | 100% |
| Generar el código necesario para implementar las interacciones por parte del cocodrilo | 100% |
| Interacción personaje - oso | Generar el código necesario para implementar las interacciones por parte del personaje | 100% |
| Generar el código necesario para implementar las interacciones por parte del oso | 100% |
| Interacción personaje - tigre | Generar el código necesario para implementar las interacciones por parte del personaje | 100% |
| Generar el código necesario para implementar las interacciones por parte del tigre | 100% |
| Interacción personaje - objetos | Generar el código necesario para implementar las interacciones por parte del personaje | 100% |
| Generar el código necesario para implementar las interacciones por parte de cada objeto | 100% |
| Cambio de arma | Habilitar en cambio de arma |  |
| Validar la interacción del personaje con cada arma |  |

# **Seguimiento de la Iteración**

En el trascurso de la iteración se presentó la siguiente situación relevante:

* La longitud de la lanza del personaje principal era demasiado corta para realizar una interacción adecuada.

# **Cierre y Evaluación**

Se llevaron a cabo la totalidad de las tareas y se cumplieron los objetivos sin mayor percance, por ende esta iteración se cierra con una ejecución del 100% de tareas.

## **Lecciones aprendidas**

* A medida que el proyecto avanza los desarrolladores se documentan acerca de Unity 3D enriqueciendo sus conocimientos y experiencia.

## **Mejoras al proceso**

* El uso de diversos *colliders* y *triggers* en un mismo game object facilita la validación de acciones y eventos.