**Documento de desarrollo de iteración**

**Iteración # 6**

**Risky Jungle**

**Universidad del Quindío**

**Facultad de ingeniería**

**Armenia, Quindío – 2016**

**Contenido**

[**Planificación** 3](#_Toc460254627)

[**Objetivos** 3](#_Toc460254628)

[**Selección de Características** 3](#_Toc460254629)

[**Refinación de Características** 3](#_Toc460254630)

[**Seguimiento de la Iteración** 4](#_Toc460254631)

[**Cierre y Evaluación** 4](#_Toc460254632)

[**Lecciones aprendidas** 4](#_Toc460254633)

[**Mejoras al proceso** 4](#_Toc460254634)

# **Planificación**

En esta iteración se crearán los tres niveles restantes, su puesta en funcionamiento no tendrá mayor complejidad ya que los prefabs están configurados, por ende solo se deberán configurar aspectos específicos de cada nivel. Además se realizará la conexión entre escenas y se implementará un cargador que se muestra entre escenas y finalmente se configurará el audio, quedando así el videojuego listo para iniciar la fase de pruebas.

# **Objetivos**

Los objetivos para la presente iteración son los siguientes:

* Crear el nivel 1.
* Crear el nivel 2.
* Crear el nivel 3.
* Configurar las conexiones entre escenas.
* Crear y configurar el cargador para mostrar entre escenas.

# **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** |
| 3 | 13 | Primer escenario |
| 2 | 14 | Segundo escenario |
| 2 | 15 | Tercer escenario |
| 2 | 27 | Cargador de escenas |
| 3 | 30 | Conexión de escenas |

# **Refinación de Características**

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Características** | **Tareas** | **% realizado** |
| Primer escenario | Instanciar y posicionar la cámara | 100% |
| Instanciar y posicionar los terrenos del nivel | 100% |
| Instanciar y posicionar los obstáculos de agua | 100% |
| Instanciar y posicionar los rivales | 100% |
| Configurar los aspectos propios del nivel | 100% |
| Verificar el funcionamiento del nivel | 100% |
| Segundo escenario | Instanciar y posicionar la cámara | 100% |
| Instanciar y posicionar los terrenos del nivel | 100% |
| Instanciar y posicionar los obstáculos de agua | 100% |
| Instanciar y posicionar los rivales | 100% |
| Configurar los aspectos propios del nivel | 100% |
| Verificar el funcionamiento del nivel | 100% |
| Tercer escenario | Instanciar y posicionar la cámara | 100% |
| Instanciar y posicionar los terrenos del nivel | 100% |
| Instanciar y posicionar los obstáculos de agua | 100% |
| Instanciar y posicionar los rivales | 100% |
| Configurar los aspectos propios del nivel | 100% |
| Verificar el funcionamiento del nivel | 100% |
| Cargador de escenas | Crear las texturas para el cargador en español | 100% |
| Crear las texturas para el cargador en inglés | 100% |
| Crear el prefab del cargador | 100% |
| Conexión de escenas | Generar el código y las validaciones para realizar la conexión entre las escenas | 100% |
| Implementar el cargador en cada conexión | 100% |

# **Seguimiento de la Iteración**

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

* Al instanciar todos los elementos de los nuevos niveles, se detectó que el HUD no funcionaba, lo cual era debido a que no se estaba instanciando el sistema de eventos en los niveles nuevos.

# **Cierre y Evaluación**

A pesar de las situaciones adversas anteriormente nombradas se llevaron a cabo todas las tareas y se cumplieron los objetivos, por lo cual esta iteración se cierra con una ejecución del 100%.

## **Lecciones aprendidas**

* A pesar de que interpretar el framework para ponerlo en funcionamiento tomo un tiempo considerable a los programadores, la reutilización de dichas funciones para diversas situaciones ahorra tiempo ya que evita que los programadores tengan que documentarse y evita le reiteración de errores.

## **Mejoras al proceso**

* Dada la relativa facilidad con la que se crearon los niveles, el equipo ratificó que el uso de prefabs y configuraciones al iniciar el desarrollo ahorra bastante tiempo y recursos.