

# Matriz de trazabilidad:

*“Bags, please!”*

**Hard Break devs**

Julia Cajigal Mimbrera

Fernando Moreno Díaz

Denis Gudiña Núñez

Luis Miguel Moreno López

## MATRIZ DE TRAZABILIDAD DE REQUISITOS

A partir del listado de requisitos establecidos se han enumerado una serie de entregables y características de acuerdo a su paquete de trabajo en la siguiente matriz de trazabilidad:

Apartado	Subapartado	Objetivo	Requisito
Diseño y arte	Assets	Concept art	Concept art en formato digital
		Modelado y texturizado	Modelos 3D como archivos .fbx
			Texturas sencillas, de una paleta de color reducida
		Rigging y animación	<i>Rigging</i> con sistema CAT de 3DS Max
			Bucles de animación para acciones rutinarias
			Animación de desplazamiento en bucle
			Animación de acciones estáticas por <i>keyframes</i>
		Assets finales	Conversión a prefab en Unity
	Interfaz	Concept art	Concept art en formato digital
		Elaboración de assets de interfaz	Uso de canvas en Unity
			Resolución 1080p
			Adaptables a todo tipo de pantalla estándar ( <i>responsive</i> )
Programación	Programación de físicas	Programación de físicas	Uso de <i>bounding boxes</i> y otras formas simples de <i>collider</i> .
			Uso del motor de físicas 3D propio de Unity
			Uso de componentes predefinidos del motor
	Programación de mecánicas	Programación de mecánicas	Entrada de usuario compatible en todos dispositivos (en PC y Android)
			Empleo del paquete Cinemachine para la cámara
			Uso y creación de código reutilizable

		Programación de IA	Empleo de <i>navmeshes</i> para el comportamiento de personajes
			Comportamientos definidos por máquinas de estados
			Uso de algoritmos clásicos de baja complejidad
Sonido		Integración de arte	Establecer <i>animators</i> en Unity por cada personaje
		Producción de sonido	Archivos finales .wav o .mp3
		Composición de música	Archivos finales .wav o .mp3
		Integración	Introducción en Unity
Testing		Testing de adaptabilidad y usabilidad	Realización de test de aceptación a usuarios. Aprobado con 80% favorable
			Cumplimiento de estándares W3C
		Testing de juego	Realización de test de aceptación a usuarios. Aprobado con 80% favorable
		Testing de interfaz	Realización de test de aceptación a usuarios. Aprobado con 80% favorable
Distribución		Adquisición de licencias y distribución	Cumplimiento de estándares W3C
			Licencia de Unity Profesional
			Licencia de 3DS Max
			Licencia de Adobe
			Licencia de FLstudio
			Licencia de Protools
		Material publicado	Publicación de Google Play
			Publicación en Itch.io
			Publicación en Steam
			Publicación en GoG
			Publicación en Humble Bundle

