

# **Informe Iteración 6 Hito 1**

## **Proyecto ABP**

**Grupo: Crazy Cats**

proyecto

**Deadly Dance**



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

**Grado Ingeniería Multimedia**

**ABP 2018-2019**

## 1. Propósito

Documento que explica el desarrollo de la iteración 5 del hito 1, se explican las asignaciones de tiempo y los objetivos logrados.

## 2. Conclusiones

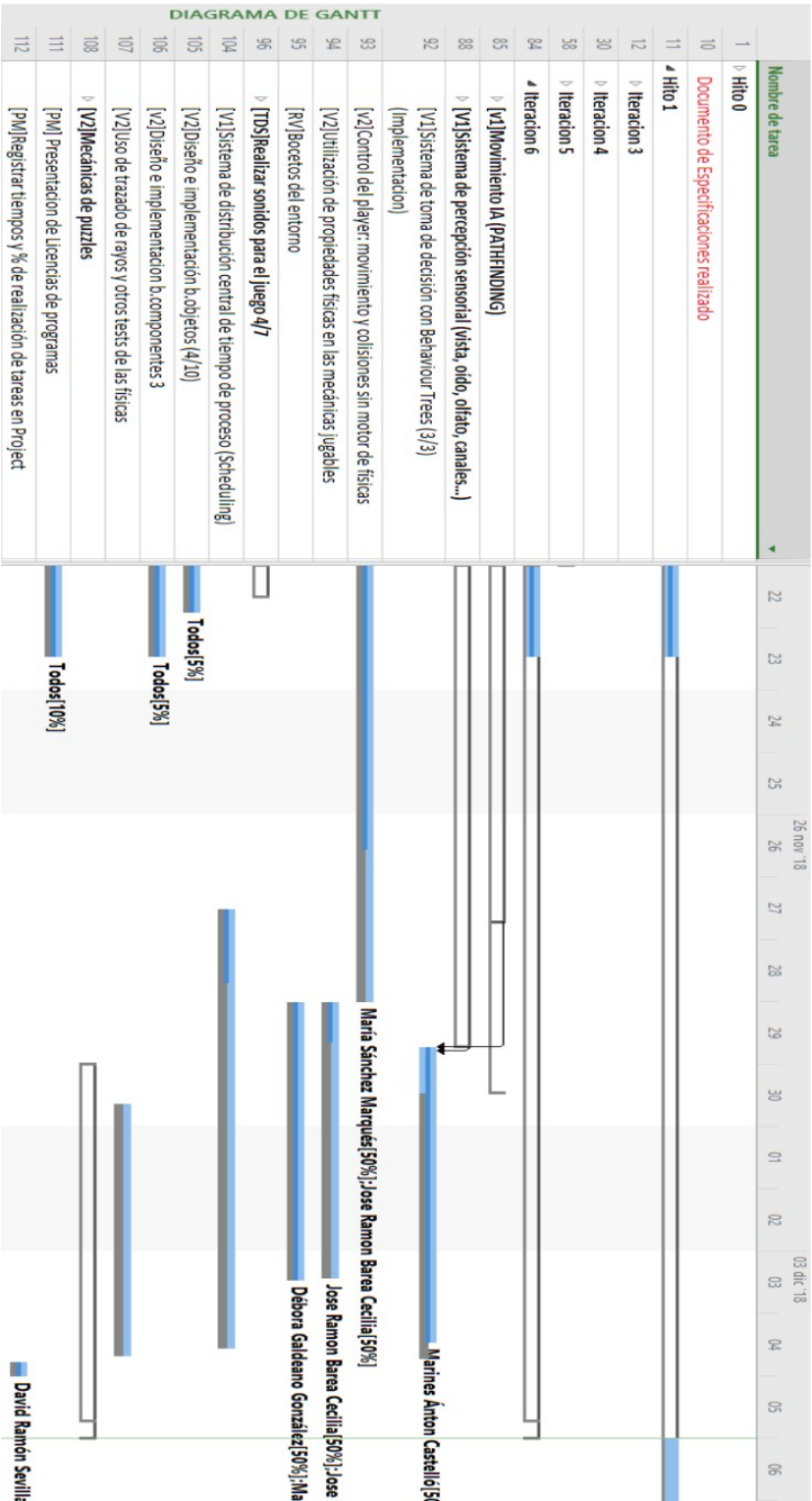
- Casi todas las tareas se han llevado como estaba previsto, aunque muchas tareas por su complejidad y su tiempo de implementación no se han podido terminar se pasara al siguiente iteración(7).
- Es posible que varias tareas se tengan que pasar al hito 2 puesto que son muy grandes y no va a ver tiempo con casi toda seguridad.
- A partir de esta iteración todas las tareas tendrán 2 o 3 asignados(ya se estaba haciendo desde hace dos iteraciones pero en esta se confirma que tiene mejor rendimiento).

### 3. Tabla Resumen

Tarea	Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Reales	Observaciones
Tarea 1	[v1]Movimiento IA (PATHFINDING)	100%	30/31.5 h	Responsables: Marines, Debora
Tarea 2	[V1]Sistema de percepción sensorial (vista, oído, olfato, canales...)	60%	46/ 30 h	Responsables: David, Jose vicente  Esta el oído implementado.  Falta la vista con rayos se tiene previsto.  Se saca tarea para iteración 7(16h).
Tarea 3	[V1]Sistema de toma de decisión con Behaviour Trees (3/3) (Implementacion)	100%	20/26.6 h	Responsables: Débora, Marínés  Este documento se ira modificando durante la implementación de la IA.
Tarea 4	[v2]Control del player: movimiento y colisiones sin motor de físicas	50%	40/47.55 h	Responsables: Jose ramon, Maria  Queda implementación se pasa a la iteración 7(20h).
Tarea 5	[V2]Utilización de propiedades físicas en las mecánicas jugables	0%	17/0 h	Responsable: José Ramón  Falta de tiempo
Tarea 6	[RV]Bocetos del entorno	100%	18/6.5 h	Responsable: Debora, Maria
Tarea 7	[TDS]Realizar sonidos para el juego 4/7	100%	15/43.2 h	Responsables:Debora, Jose ramon, Marínes, David Ramon, Maria  Se ha implementado la librería fmod en el proyecto, se tiene ya el mínimo de sonidos para este hito(1).
Tarea 8	[V1]Sistema de distribución central de tiempo de	25%	41/2.5 h	Responsables: David Ramón, José Vicente

	proceso (Scheduling)			se pasa tarea a iteracion 7 (38 h)
Tarea 9	[V2]Diseño e implementación b.objetos (4/10)	100%	7/7 h	Responsables: todos
Tarea 10	[v2]Diseño e implementación b.componentes 3	100%	10/10 h	Responsables: todos
Tarea 11	[V2]Uso de trazado de rayos y otros tests de las físicas	0%	17/0 h	Responsables: Jose ramon, Maria
Tarea 12	[V2]Mecánicas de puzzles	80%	30/26.6 h	Responsables: Marines Se pasa a iteración 7 (5 horas)
Tarea 13	[PM] Presentacion de Licencias de programas	100%	10/41,6 h	Responsables: todos
Tarea 14	[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project	100%	48/30 minutos	Responsables: todos
			<b>Total: 302 / 274 h</b>	

4. Captura Planificación



## 5. Registro Tiempos Dedicados

[Enlaces en issue](#) de la iteración correspondiente.

## 6. Modelo Eva

Como se puede apreciar en el rendimiento actual la tarea iteración tiene 0,85 por lo que hay un retraso importante casi de un 20%. Aunque el numero de tareas realizadas a sido alto.

- La tarea de propiedades físicas lleva un alto retraso en su realización.
- La tarea de control del player esta en la mitad de su realización.

No se han modificado costes de sueldo por lo que no hay modificación de precios. Por otra parte las tareas que no se han empezado su rendimiento es nulo.

	Entrega	Coste Planificado	Coste Actual	CPTR	Rendimiento Actual	Rendimiento de coste	VP	VC
▷	Iteracion 3	2.063,68 €	1.189,96 €	#####	0,58	1	-873,72 €	0,00 €
▷	Iteracion 4	1.344,23 €	1.309,43 €	#####	0,97	1	-34,80 €	0,00 €
▷	Iteracion 5	4.422,15 €	4.422,15 €	#####	1	1	0,00 €	0,00 €
▲	Iteracion 6	4.171,06 €	3.128,81 €	#####	0,85	1,13	-642,25 €	400,00 €
▷	[v1]Movimiento IA (PATHFINDING)	1.020,00 €	620,00 €	#####	1	1,65	0,00 €	400,00 €
▷	[V1]Sistema de percepción sensorial (vista, oído, olfato, can	846,00 €	846,00 €	846,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[V1]Sistema de toma de decisión con Behaviour Trees (3/3) (Implementacion)	420,00 €	420,00 €	420,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[v2]Control del player: movimiento y colisiones sin motor de	820,00 €	420,00 €	420,00 €	0,51	1	-400,00 €	0,00 €
	[V2]Utilización de propiedades físicas en las mecánicas jugat	342,00 €	99,75 €	99,75 €	0,29	1	-242,25 €	0,00 €
	[RV]Bocetos del entorno	399,00 €	399,00 €	399,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
▷	[TDS]Realizar sonidos para el juego 4/7	319,88 €	319,88 €	319,88 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[V1]Sistema de distribución central de tiempo de proceso (S	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
	[V2]Diseño e implementación b.objetos (4/10)	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
	[v2]Diseño e implementacion b.componentes 3	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
	[V2]Uso de trazado de rayos y otros tests de las físicas	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
▷	[V2]Mecánicas de puzzles	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
	[PM] Presentacion de Licencias de programas	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
112	[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Proje	4,18 €	4,18 €	4,18 €	1	1	0,00 €	0,00 €