

Informe Iteración 7 Hito 1

Proyecto ABP

Proyecto: Deadly Dance



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Grado Ingeniería Multimedia

ABP 2018-2019

EQUIPO DE DESARROLLO: CRAZYCATS

FECHA: 18/04/2019



Índice de títulos

1. Control de versiones	2
2. Propósito	3
3. Conclusiones.....	3
4. Tabla resumen.....	3
5. Captura planificación	7
6. Modelo EVA	7

1. Control de versiones

Nº revisión	Descripción	Autor	Fecha	Versión
001	Informe de iteración 13	Crazycats	18/04/2019	1.0

2. Propósito

En este documento se va a proceder a realizar una valoración del desarrollo y los resultados obtenidos en la iteración 13 del desarrollo del proyecto ABP Deadly Dance del equipo Crazy Cats a lo largo de la primera mitad del hito 4.

3. Conclusiones

En esta iteración se ha decidido realizar un análisis de las tareas importantes que necesitaban ser terminadas lo antes posible para tener un juego sin errores, más optimizado y más entretenido.

Dado el análisis anterior, ha habido ciertas tareas programadas para esta iteración a la que se les ha restado importancia para dársela a otras tareas de reestructuración y corrección del código que se estimaron más necesarias.

Se ha avanzado principalmente en el desarrollo de menús, en reestructuración de código, en mejorar y optimizar el comportamiento de los enemigos y sus apariciones, en la creación de un nuevo nivel y en mejorar el motor gráfico.

Algunas de las tareas programadas en la iteración no se han llevado a cabo debido a que gran parte de los integrantes cayeron enfermos y estuvieron indispuestos, aunque las horas programadas para la iteración finalmente fueron inferiores a las realizadas.

Se ha decido que en semana santa se siga trabajando en las tareas pendientes para tratar de dejar el videojuego prácticamente terminado para el inicio de la iteración 14.

4. Tabla resumen

Tarea	Entregable	% realizado	Horas estimadas/ reales	Observaciones
Tarea 1	[PM]Detallar plan de iteración 13. Creación Subtareas y	100%	2,4h / 2,4h	Débora Galdeano M ^a Inés Antón


	precedencias en Project			
Tarea 2	[PM]Detallar plan de iteración 13 Asignar recursos a las tareas en Project	100%	3,4h / 3,4h	Débora Galdeano M ^a Inés Antón
Tarea 3	[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project	100%	0,8h / 0,8h	Todos
Tarea 4	[v2]Diseño e implementación b.objetos (final)	100%	4h / 44,38h	M ^a Inés Antón
Tarea 5	[v2]Diseño e implementación b.componentes (final)	100%	16h / 25,25h	M ^a Inés Antón
Tarea 6	[v1]Comportamientos grupales o comunicación básica entre NPCs	0%	20h / 0	
Tarea 7	[v1]Level-Of-Detail para la IA	100%	20h / 1,8	Débora Galdeano
Tarea 8	[v1]Integración de comportamientos en el juego	80%	30h / 36,15h	Débora Galdeano
Tarea 9	[v2]Agregar nivel 2	90%	14h / 12,34h	José Ramón Barea
Tarea 10	[v2]menú de selección de personaje y otros menús	100%	10h / 33,62h	José Vicente Antón
Tarea 11	[v2]Tarea secundaria para integración	0%	16h / 0	

	funcionalidades opengl en el juego			
Tarea 12	[v2]Tarea secundaria para arreglos y mejoras	100%	20h / 40,02h	José Vicente Antón Débora Galdeano David Ramón
Tarea 13	[v2]Implementación de un sistema multicámaras	100%	1h / 0,75h	Mª Inés Antón
Tarea 14	[tds]Arreglos en tablas cuesheet y metadatos	0%	4h / 0	
Tarea 15	[tds]Integración de sonidos en el videojuego	2%	12h / 2,18h	David Ramón
Tarea 16	[rv]Texturizar Objetos	0%	10h / 0	
Tarea 17	[rv]Texturizar personajes	0%	18h / 0	
Tarea 18	[rv]Modelar nivel 2	100%	14h / 50,38h	José Ramón Barea María Sánchez
Tarea 19	[rv]modelar objetos y armas	0%	3h / 0	
Tarea 20	[rv]modelar rey pollo	100%	14h / 25,9h	María Sánchez
Tarea 21	[rv]rigging de personajes	0%	3h / 0	
Tarea 22	[rv]captura de movimiento	90%	10h / 19,18h	Todos
Tarea 23	[pd]Video escena final del juego	50%	20h / 21,15h	José Ramón Barea

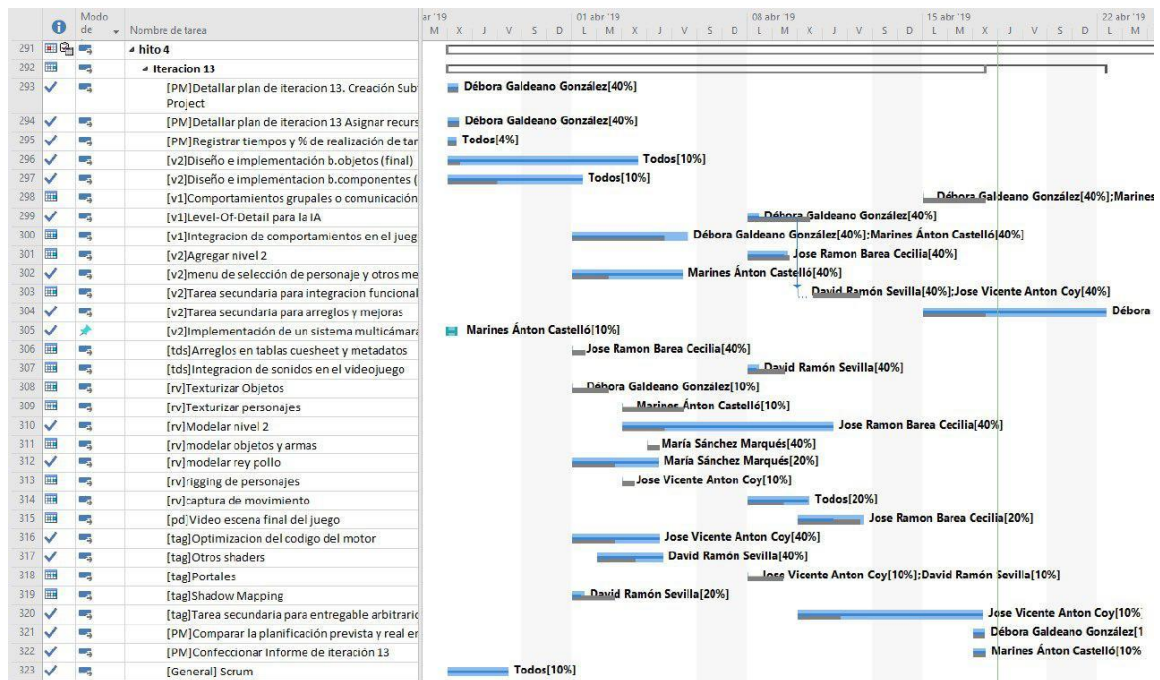
Tarea 24	[tag]Optimización del código del motor	100%	14h / 27,04h	David Ramón José Vicente Antón
Tarea 25	[tag]Otros shaders	100%	12h / 20,01h	David Ramón
Tarea 26	[tag]Portales	0%	9h / 0	
Tarea 27	[tag]Shadow Mapping	3%	14h / 2,82h	David Ramón
Tarea 28	[tag]Tarea secundaria para entregable arbitrario	100%	15h / 41,75h	David Ramón José Vicente Antón
Tarea 29	[PM]Comparar la planificación prevista y real en Iteración 13	100%	3h / 3h	Mª Inés Antón
Tarea 30	[PM]Confeccionar Informe de iteración 13	100%	4h / 4h	Mª Inés Antón Débora Galdeano
Tarea 31	[General] Scrum	100%	18h / 16,34h	Todos
Total:			352,2h/454,19h	

La tarea [tag]bounding boxes y animaciones era una errata, esa tarea se terminó en el hito anterior. La tarea [v2]Implementación de un sistema multicámaras es la que no se había terminado y corresponde a este hito.

Por otra parte, hemos añadido la tarea del Scrum suelta, en otras iteraciones se metía dentro de otras tareas de PM.

Las casillas con el color  son tareas que han cambiado de responsable o se han añadido más personas para terminarla.

5. Captura planificación



6. Modelo EVA

Entrega	CPTP	CRTR	CPTR	IRP	IRC	VP	VC
hito 4	2.663,04 €	2.323,87 €	1.516,96 €	0,57	0,65	#####	-806,91 €
Iteración 13	2.663,04 €	2.323,87 €	1.516,96 €	0,57	0,65	#####	-806,91 €
[PM]Detallar plan de iteracion 13. Creación Subtareas y precedencias en Project	29,92 €	29,92 €	29,92 €	1	1	0,00 €	0,00 €
[PM]Detallar plan de iteracion 13 Asignar recursos a las tareas	38,72 €	38,72 €	38,72 €	1	1	0,00 €	0,00 €
[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
[v2]Diseño e implementación b.objetos (final)	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
[v2]Diseño e implementación b.componentes (final)	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
[v1]Comportamientos grupales o comunicación básica entre	336,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-336,00 €	0,00 €
[v1]Level-Of-Detail para la IA	184,80 €	24,64 €	184,80 €	1	7,5	0,00 €	160,16 €
[v1]Integración de comportamientos en el juego	496,00 €	478,72 €	400,00 €	0,81	0,84	-96,00 €	-78,72 €
[v2]Agregar nivel 2	120,00 €	96,84 €	108,79 €	0,91	1,12	-11,21 €	11,95 €
[v2]menu de selección de personaje y otros menus	79,20 €	249,26 €	79,20 €	1	0,32	0,00 €	-170,06 €
[v2]Tarea secundaria para integración funcionalidades open	244,80 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-244,80 €	0,00 €
[v2]Tarea secundaria para arreglos y mejoras	184,80 €	290,40 €	149,53 €	0,81	0,51	-35,27 €	-140,87 €
[v2]Implementación de un sistema multicámaras	0,00 €	3,15 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-3,15 €
[tds]Arreglos en tablas cuesheet y metadatos	40,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-40,00 €	0,00 €
[tds]Integración de sonidos en el videojuego	93,60 €	7,51 €	8,92 €	0,1	1,19	-84,68 €	1,40 €
[rv]Texturizar Objetos	24,20 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-24,20 €	0,00 €
[rv]Texturizar personajes	34,20 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-34,20 €	0,00 €
[rv]Modelar nivel 2	120,00 €	411,04 €	120,00 €	1	0,29	0,00 €	-291,04 €
[rv]modelar objetos y armas	32,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-32,00 €	0,00 €
[rv]modelar rey pollo	60,00 €	107,60 €	60,00 €	1	0,56	0,00 €	-47,60 €
[rv]rigging de personajes	7,20 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-7,20 €	0,00 €
[rv]captura de movimiento	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
[pd]Video escena final del juego	84,00 €	46,30 €	44,00 €	0,52	0,95	-40,00 €	-2,30 €
[tag]Optimización del código del motor	108,00 €	201,89 €	108,00 €	1	0,53	0,00 €	-93,89 €
[tag]Otros shaders	93,60 €	151,27 €	93,60 €	1	0,62	0,00 €	-57,67 €
[tag]Portales	36,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-36,00 €	0,00 €
[tag]Shadow Mapping	54,00 €	3,90 €	5,09 €	0,09	1,3	-48,91 €	1,19 €
[tag]Tarea secundaria para entregable arbitrario	57,60 €	153,90 €	57,60 €	1	0,37	0,00 €	-96,30 €
[PM]Comparar la planificación prevista y real en Iteración 13	8,80 €	8,80 €	8,80 €	1	1	0,00 €	0,00 €
[PM]Confeccionar Informe de Iteración 13	20,00 €	20,00 €	20,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
[General] Scrum	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €

En lo que se refiere al modelo EVA en esta iteración, al basar el proyecto principalmente en optimizaciones y arreglos y que algunas tareas han sido más largas de lo esperado, el resultado no ha sido muy satisfactorio ya que se ha perdido un capital de 806,91 euros. La única tarea que ha generado beneficios en relación al tiempo estimado a dedicar ha sido [v1] Level Of Detail para la IA.

Igualmente se ha considerado necesaria la pérdida ya que la creación del nivel dos del videojuego y las tareas de optimización eran necesarias y, como se ha dicho anteriormente en el informe, las bajas temporales por enfermedad han pasado factura al desarrollo que se pretendía llevar a cabo. Para la siguiente iteración, se tratarán de llevar a cabo las tareas pendientes por realizar.