

Informe Iteración 8 Hito 2

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 8 del Hito 2 correspondiente al proyecto Deadly Dance. En este informe vamos a detallar el desarrollo de dicha iteración y las conclusiones obtenidas, así como las asignaciones de tiempos y los objetivos logrados actualmente en el Hito 2.

2. Conclusiones

En esta iteración nos hemos centrado en mejorar el código y dejarlo lo más ordenado posible, ya que en el hito 1 teníamos planificado muchas tareas en un espacio corto de tiempo, por ello no le prestamos tanta atención a organizar y optimizar el código sino en que los entregables estuvieran hechos en el tiempo en que lo habíamos previsto. De esta manera, en el hito 3 nos será más fácil seguir con el código al tener la estructura mejor ordenada y con los comentarios apropiados para cada método o cualquier cosa importante que debamos de tener en cuenta, puesto que es probable que después de un cierto tiempo no nos acordemos de lo que hicimos en ciertas líneas del código.

También, mencionar que en las vacaciones de Navidad el trabajo estuvo orientado a la presentación para poder mostrar todo lo que habíamos implementado y una gran parte la dedicamos a que no hubiera errores o bugs, ya que esto nos parecía muy importante.

La asignatura de Videojuegos I está bastante avanzada a falta del entregable “Sistema de depuración visual in-game de la IA” que se encuentra al 60%, hemos mandado una tutoría al profesor para pedir el traslado de esta asignatura al hito 3 y así poder finalizarlo. De igual forma el entregable “Power-ups y elementos adicionales”(tarea de Videojuegos II) está a la espera de ser aceptada y queremos añadir una tarea de Videojuegos I del hito 4 al hito 2 porque nos era necesario para que otra tarea funcionara correctamente.

Por otra parte, trasladamos al hito 3 el entregable del “Making of del juego” (tarea de Postproducción Digital), la tarea de “Modelado de los personajes” y “Texturizado de los personajes”(tarea de Realidad Virtual).

Uno de los problemas que nos han surgido con el código es a la hora de limpiar el nivel del juego, nos centramos en implementar bien los destructores y otros métodos que creamos para poder borrar adecuadamente tanto a los enemigos como a los personajes, escenario, objetos, etc... Al final, después de varios días con ello averiguamos que se trataba de un problema con el menú, esto se encuentra prácticamente solucionado.

Conclusiones Hito 2

Este ha sido un hito corto pero intenso, pues ha durado una iteración pero le hemos dedicado más horas que en otras iteraciones anteriores.

En general, conseguimos nuestro objetivo en este hito a pesar de haber trasladado 2 tareas al hito 3 y estar en espera de que nos acepten la solicitud para trasladar 2 tareas de Videojuegos

al hito 3 y añadir uno de los entregables al hito 2. Nos hemos centrado como hemos dicho antes en estructurar mejor el código para que nos sea más claro de ahora en adelante.

El avance en este hito ha sido bastante importante, pues hay mucha diferencia de lo que enseñamos en la presentación del hito 1 a lo que ahora tenemos, por esa parte estamos satisfechos del trabajo que hemos realizado y de poder ver como nuestro proyecto va creciendo y tomando forma en un corto espacio de tiempo gracias a un gran esfuerzo por parte de cada uno de los integrantes del grupo, pues cuando alguno de nosotros hemos tenido cualquier problema y no podíamos avanzar siempre hemos tenido el apoyo de nuestros compañeros del grupo para prestarnos ayuda y guiarnos, y así poder avanzar en nuestras tareas.

Comparando las horas estimadas y las horas reales que hemos dedicado en total nos damos cuenta que en porcentaje nos hemos acercado a las horas previstas, la diferencia entre las horas estimadas y las horas reales son 235,8 horas. Las horas estimadas totales son 1080,95h mientras que las horas reales son 845,15h, hay que tener en cuenta que algunos entregables los hemos trasladado al hito 3 y no hemos podido llegar a las horas estimadas en esos entregables. Para las próximas iteraciones esperamos acercarnos más a las horas estimadas que tenemos fijadas.

3. Tabla Resumen

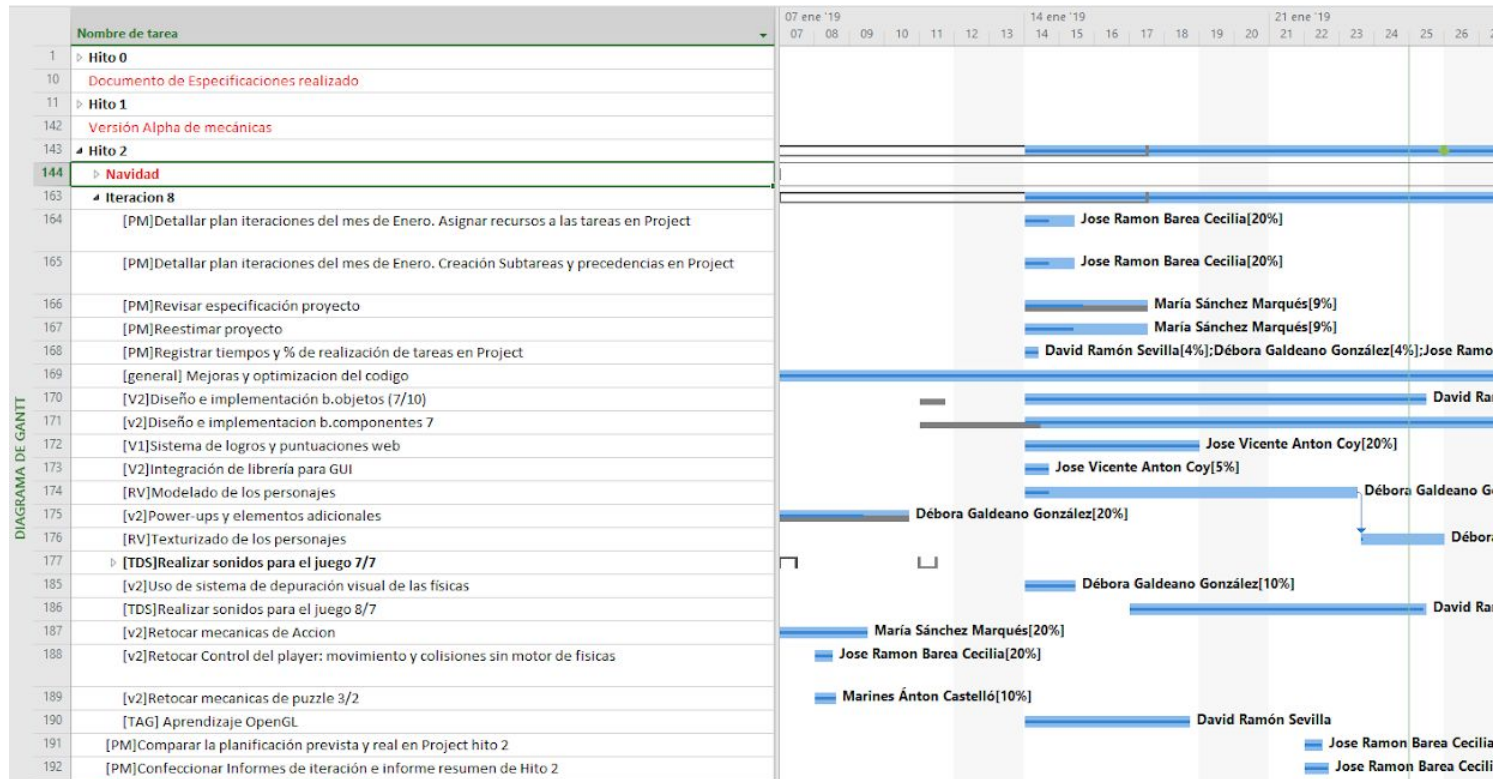
Las tareas señaladas en naranja son las que se han añadido ha este hito, las señaladas en amarillo se han trasladado al hito siguiente, en observaciones lo indicamos.

Tarea	Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Reales	Observaciones
Tarea 1	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Enero. Asignar recursos a las tareas en Project	100%	9,6h /6 h	Jose Ramón
Tarea 2	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Enero. Creación Subtareas y precedencias en Project	100%	9,6h / 6h	Jose Ramón
Tarea 3	[PM]Revisar especificación proyecto	100%	28,8h/13h	María
Tarea 4	[PM]Reestimar proyecto	100%	28,8h/9h	María

Tarea 5	[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project	100%	6h / 30min	Todos.
Tarea 6	[V2]Diseño e implementación b.objetos (7/10)	100%	75h/75h	Todos
Tarea 7	[v2]Diseño e implementación b.componentes 7	100%	100h/100h	Todos
Tarea 8	[V1]Sistema de logros y puntuaciones web	100%	40h/54h	Jose Vicente (Si la solicitud es aceptada, trasladamos del hito 4 al hito 2)
Tarea 9	[V2]Integración de librería para GUI	100%	6h / 12h	Jose Vicente
Tarea 10	[V2]Implementación de menús	70%	35h/ 35h	Marinés, Jose Vicente, María, Débora y David Ramón.
Tarea 11	[RV]Modelado de los personajes	10%	60h/ 6h	Débora (trasladamos al hito 3)
Tarea 12	[V1]Sistema de depuración visual in-game de la IA	60%	50h/ 30h	Marinés, Jose Vicente, Débora y David Ramón. (Si la solicitud es aceptada, trasladamos al hito 3)
Tarea 13	[PD]Making of juego/proyecto	0%	40h/0h	Marinés, Jose Ramón, Jose Vicente y David Ramón. (trasladamos al hito 3)
Tarea 14	[v2]Power-ups y elementos adicionales	60%	28h/30h	Débora (Si la solicitud es aceptada, trasladamos al hito 3)
Tarea 15	[v2]Uso de sistema de depuración visual de las físicas	100%	10h/10h	Débora

Tarea 16	[RV]Texturizado de los personajes	5%	60h/20h	Débora
Tarea 17	[TDS]Realizar sonidos para el juego 7/7	100%	60h/47h	Jose Ramón, María y David Ramón.
Tarea 18	[TDS]Realizar sonidos para el juego 8/7	100%	46h/51h	Jose Ramón, María y David Ramón.
Tarea 19	[v2]Retocar mecánicas de Acción	100%	20h/20h	María
Tarea 20	[v2]Retocar Control del player: movimiento y colisiones sin motor de físicas	100%	4h/4h	Jose Ramón
Tarea 21	[v2]Retocar mecánicas de puzzle 3/2	100%	4,15h/4,15h	Marinés
Tarea 22	[TAG] Aprendizaje OpenGL	100%	35h/ 39h	David
Tarea 23	[general] Mejoras y optimizacion del código	100%	253h/253h	Todos.
Tarea 24	[PM]Comparar la planificación prevista y real en Project hito 2	100%	6h /4h	Jose Ramón
Tarea 25	[PM]Confeccionar Informes de iteración e informe resumen de Hito 2	100%	6h / 17h	María
			Total:1080,95/845,15	

4. Captura Planificación



5. Registro Tiempos Dedicados

Los informes están incluidos en la entrega en la carpeta informe de tiempos.

6. Modelo EVA

Como se puede apreciar, aunque el hito 2 ha sufrido cierto retraso, han quedado seis tareas que realizar para el siguiente: aproximadamente tiene un 24% de retraso que se pasa al hito 3. Por otra parte, nos hemos centrado en este hito en mejorar y optimizar el código, se tiene un ahorro de casi 100€ del presupuestado. En el resultado final se ha gastado 1500% más del presupuesto, la razón de esto es que hemos añadido nuevas tareas relacionadas con retocar mecánicas y mejorar la estructura del juego para evitarnos futuros problemas.

En esta hito con nuevo Project Manager y Gestor de apoyo, hemos tenido que aprender el funcionamiento del project, en la siguiente iteración trataremos de que las cifras mejoren y sean más precisas.

	Entrega	Coste Planificado	Coste Actual	CPTR	Rendimiento Actual	Rendimiento de coste	VP	VC
DIAGRAMA DE GANTT	Iteracion 8	479,37 €	6.330,76 €	395,58 €	0,83	0,06	-83,79 €	#####
	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Enero. Asignar recursos a las tareas en Project	0,00 €	28,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-28,00 €
	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Enero. Creación Subtareas y precedencias en Project	0,00 €	28,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-28,00 €
	[PM]Revisar especificación proyecto	49,71 €	24,00 €	24,00 €	0,48	1	-25,71 €	0,00 €
	[PM]Reestimar proyecto	0,00 €	17,14 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-17,14 €
	[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project	4,18 €	8,35 €	4,18 €	1	0,5	0,00 €	-4,18 €
	[general] Mejoras y optimización del código	0,00 €	2.593,84 €	0,00 €	0	0	0,00 €	#####
	[V2]Diseño e implementación b.objetos (7/10)	0,00 €	511,26 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-511,26 €
	[v2]Diseño e implementación b.componentes 7	0,00 €	705,84 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-705,84 €
	[V1]Sistema de logros y puntuaciones web	0,00 €	147,60 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-147,60 €
	[V2]Integración de librería para GUI	0,00 €	6,30 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-6,30 €
	[RV]Modelado de los personajes	0,00 €	46,20 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-46,20 €
	[v2]Power-ups y elementos adicionales	136,40 €	78,32 €	78,32 €	0,57	1	-58,08 €	0,00 €
	[RV]Texturizado de los personajes	0,00 €	4,40 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-4,40 €
	► [TDS]Realizar sonidos para el juego 7/7	289,08 €	323,19 €	289,08 €	1	0,89	0,00 €	-34,11 €
	[v2]Uso de sistema de depuración visual de las físicas	0,00 €	24,20 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-24,20 €
	[TDS]Realizar sonidos para el juego 8/7	0,00 €	950,84 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-950,84 €
	[v2]Retocar mecánicas de Acción	0,00 €	84,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-84,00 €
	[v2]Retocar Control del player: movimiento y colisiones sin motor de físicas	0,00 €	20,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-20,00 €
	[v2]Retocar mecánicas de puzzle 3/2	0,00 €	9,27 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-9,27 €
	[TAG] Aprendizaje OpenGL	0,00 €	720,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-720,00 €
	[PM]Comparar la planificación prevista y real en Project hito 2	0,00 €	16,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-16,00 €
	[PM]Confeccionar Informes de iteración e informe resumen de Hito 2	0,00 €	18,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-18,00 €