

Informe Iteración 9 Hito 3

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 9 del Hito 3 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 este Hito 3.

2. Conclusiones

En esta iteración hemos comenzado la segunda mitad del curso, mencionar que le estamos dedicando tiempo al aprendizaje. En Realidad Virtual y Técnicas Avanzadas de Gráficos iremos más rápido a partir de este momento.

Por otro lado, mencionar que a partir de ahora en Project se partirán las duraciones de las tareas en función del tiempo que se disponga en la iteración, no se utilizará las horas totales del entregable, sino que abriremos nuevas tareas con el mismo nombre y restaremos cada vez las horas totales de dicho entregable, para así controlar si en algún momento se sobrepasan las horas presupuestadas de ese entregable.

En **conclusión**, no hemos podido completar tres de las tareas planificadas, con lo que se procederá a trasladarlas a la siguiente iteración. En algunas tareas de esta iteración se ha sobrepasado las horas que teníamos previstas y en otras no se han alcanzado, pero dentro de lo que cabe hemos podido terminar la mayoría de las tareas previstas o partes importantes de las mismas. También, mencionar que en esta iteración hemos adquirido una mejor apreciación del contexto en el que nos encontramos en cuanto a progreso y trabajo que nos queda por realizar, y estamos intentando organizarnos cada vez mejor para ir cumpliendo nuestras metas en el proyecto que estamos llevando a cabo.

En la iteración anterior se efectuaron varios cambios por ser la primera vez como Project Managers, y en esta iteración se ha dedicado más tiempo para arreglar los fallos cometidos, aprender de los mismo y que todo tenga más coherencia.

Comparando las horas **planificadas 176,2 horas** y las horas **realizadas 154,58 horas**, tenemos en cuenta que habíamos planificado todas las tareas posibles que teníamos pendientes, para realizar el máximo trabajo en esta iteración. Además, estamos a punto de conseguir una buena estructura completa del juego a la que no se le tenga que añadir más mejoras, para así poder avanzar adecuadamente.

3. Tabla Resumen

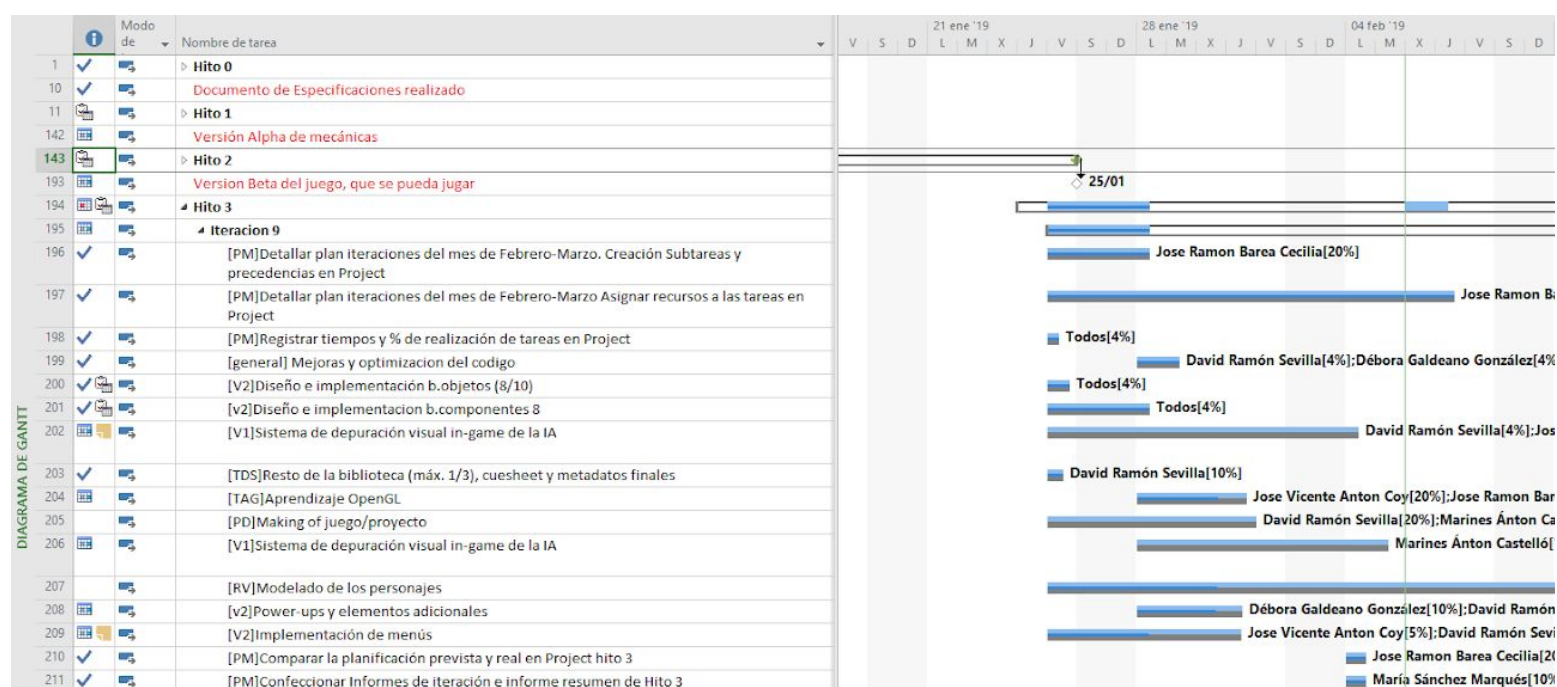
Tarea	Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Reales	Observaciones
Tarea 1	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Febrero-Marzo. Creación Subtareas y precedencias en Project.	100%	9,6h / 2h	Jose Ramon
Tarea 2	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Febrero-Marzo Asignar recursos a las tareas en Project	100%	9,6h / 2h	María
Tarea 3	[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project	25%	6h / 48min	Todos
Tarea 4	[general] Mejoras y optimizacion del codigo	100%	10h / 37h	Todos
Tarea 5	[V2]Diseño e implementación b.objetos (8/10)	100%	7h / 4h	Todos
Tarea 6	[v2]Diseño e implementación b.componentes 8	100%	10h / 13h	Todos
Tarea 7	[V1]Sistema de depuración visual in-game de la IA	0%	50h/ 0h	Jose Vicente, Débora, Marinés, David Ramón (Se traslada a la iteración 10)
Tarea 8	[TDS]Resto de la biblioteca (máx. 1/3), cuesheet y metadatos finales	100%	4h / 5h	David Ramón
Tarea 9	[TAG]Aprendizaje OpenGL	75%	10h / 22,1h	Jose Vicente y David Ramón (Entregable parcial)
Tarea 10	[PD]Making of juego/proyecto	0%	4h / 0h	Jose Vicente, David Ramón y Marinés (Se traslada a la iteración 10)
Tarea 11	[RV]Modelado de los personajes	25%	32h / 31h	Marinés, María y Débora (Entregable parcial)
Tarea 12	[v2]Power-ups y elementos adicionales	75%	5h / 18h	Débora y David (Entregable parcial)

Tarea 13	[V2]Implementación de menús	25%	7h / 11h	José Vicente y David (Entregable parcial)
Tarea 14	[PM]Comparar la planificación prevista y real en Project hito 3	100%	6h / 3h	José Ramón
Tarea 15	[PM]Confeccionar Informes de iteración e informe resumen de Hito 3	100%	6h / 6h	María
Total: 176,2 / 154,58				

Las tareas resaltadas en amarillo son las que trasladamos a la siguiente iteración, las resaltadas en naranja son los entregables parciales.

***(Entregable parcial):** son entregables que no se espera completar en esta iteración por su duración, sino hacer una parte del mismo.

4. Captura Planificación



5. Registro Tiempos Dedicados

Los informes están incluidos en el issue correspondiente a la **Entrega Hito 3 iteración 9**.

6. Modelo EVA

Podemos observar que nuestro coste presupuestado del trabajo realizado es de 570,77€ en total, y el coste planificado es de 964,74€, es decir, hemos realizado un 60%. Este resultado lo hemos obtenido en gran medida por los entregables que no hemos podido realizar y en segundo lugar por el que no pudimos completar al 100%.

Las tareas que no pudimos realizar son las tareas de [V1] Sistema de depuración visual in-game de la IA, [PD] Making of del Juego y no llegamos a completar [V2] Implementación de menús. Por este motivo, se podría decir que hemos perdido dinero al no haber podido completar estas tareas.

El proyecto lleva un retraso de trabajo de -393,98€ y hemos utilizado un 70% más del tiempo planificado. También, mencionar que vamos por encima de lo presupuestado, ya que gastamos un 41% más del presupuesto inicial

	Entrega	Coste Planificado	Coste Actual	CPTR	Rendimiento Actual	Rendimiento de coste	VP	VC
		▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼
▲ Hito 3		964,74 €	570,77 €	570,77 €	0,59	1	-393,98 €	0,00 €
▲ Iteracion 9		964,74 €	570,77 €	570,77 €	0,59	1	-393,98 €	0,00 €
	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Febrero-Marzo. Creación Subtareas y precedencias en Project	42,40 €	42,40 €	42,40 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Febrero-Marzo Asignar recursos a las tareas en Project	100,00 €	100,00 €	100,00 €	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 €
	[general] Mejoras y optimizacion del codigo	51,04 €	51,04 €	51,04 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[V2]Diseño e implementación b.objetos (8/10)	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
	[v2]Diseño e implementacion b.componentes 8	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
	[V1]Sistema de depuración visual in-game de la IA	76,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-76,00 €	0,00 €
	[TDS]Resto de la biblioteca (máx. 1/3), cuesheet y metadatos	37,80 €	37,80 €	37,80 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[TAG]Aprendizaje OpenGL	95,20 €	95,20 €	95,20 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[PD]Making of juego/proyecto	185,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-185,00 €	0,00 €
	[V1]Sistema de depuración visual in-game de la IA	91,80 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-91,80 €	0,00 €
	[RV]Modelado de los personajes	150,00 €	150,00 €	150,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[v2]Power-ups y elementos adicionales	68,00 €	68,00 €	68,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[V2]Implementación de menús	67,50 €	26,33 €	26,33 €	0,39	1	-41,18 €	0,00 €
	[PM]Comparar la planificación prevista y real en Project hito	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
	[PM]Confeccionar Informes de iteración e informe resumen	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €

DIAGRAMA DE GANTT