

# **Informe Iteración 3 Hito 1**

## **Proyecto ABP**

**Grupo: Crazy Cats**

**proyecto**

**Deadly Dance**



**Universitat d'Alacant**  
**Universidad de Alicante**

**Grado Ingeniería Multimedia**

**ABP 2018-2019**

## 1. Propósito

El propósito del documento es explicar cómo ha sido el desarrollo de la iteración 3 del hito 1, teniendo en cuenta las asignaciones de tiempos y los objetivos logrados.

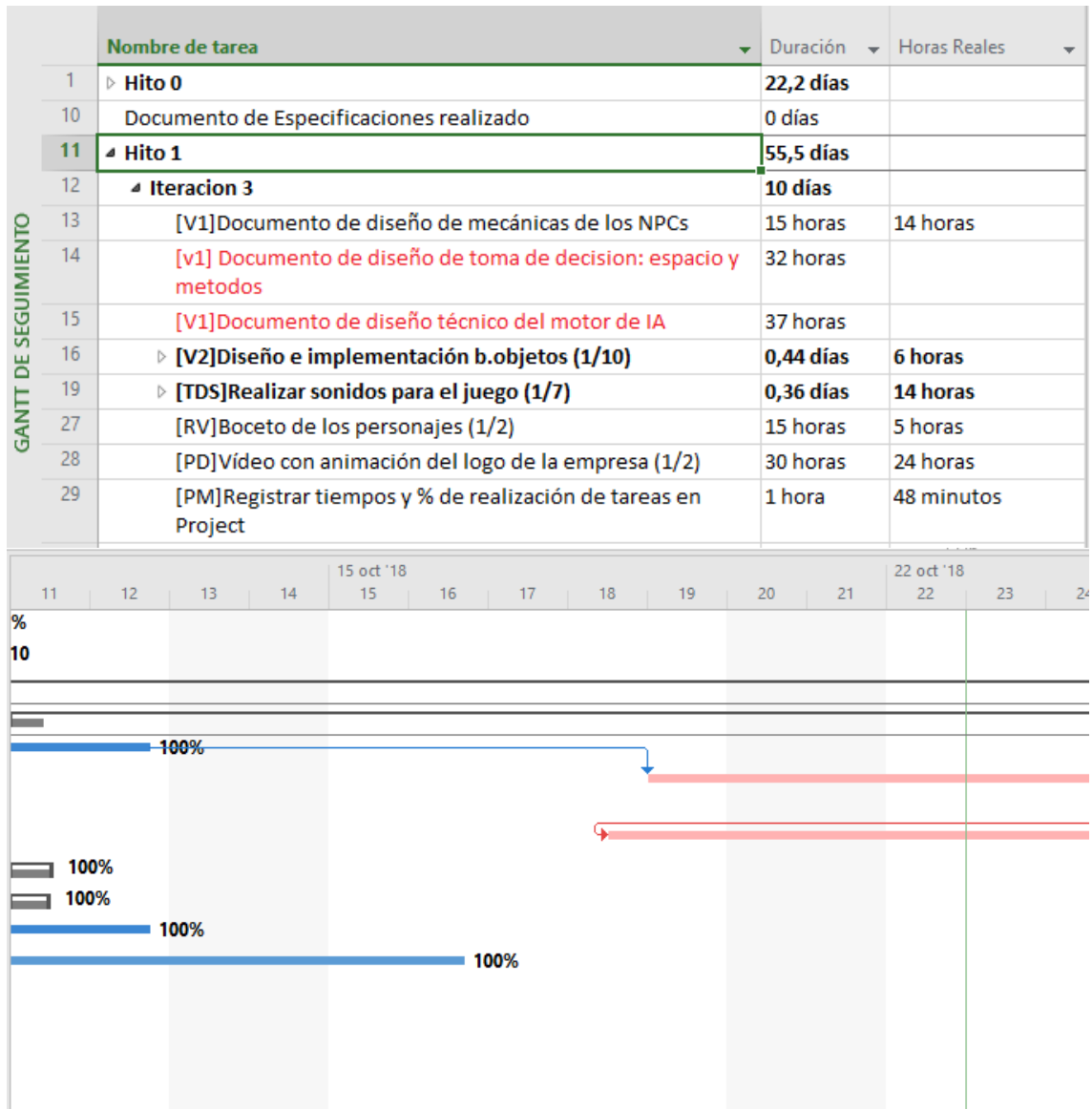
## 2. Conclusiones

- La asignación de tiempos ha resultado ser correcta prácticamente en su totalidad a excepción de algunas pocas tareas. Esto ha sido debido al **desarrollo del videojuego retro de la asignatura de Videojuegos I** ya que **nos ha tocado invertir en esa tarea el tiempo que se le había asignado a los documentos de diseño del motor de la IA y de decisiones de la IA según su entorno y espacio**, por lo que se han retrasado a la iteración 4.
- **Los tiempos han sido registrados utilizando una hoja Excel.** A partir de la iteración 4 se registrarán con Toggl.
- **Algunas de las mecánicas**, que se expusieron en el documento de especificaciones, eran comunes entre distintas entidades de nuestro juego. Por ello **han sido unificadas**.
- Está resultando algo costosa la adquisición de información a partir de **la bibliografía facilitada en la asignatura de Videojuegos I** ya que, **al no estar en lengua materna, ralentiza la comprensión**.

### 3. Tabla resumen

Tarea	Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Reales	Observaciones
Tarea 1	[v1]Documento de diseño de mecánicas de los NPC'S (1/2).	70%	27/ 14 h	Faltan los bocetos y los esquemas. Se ha creado una segunda parte de la tarea en la iteración 4 (horas restantes: 12).
Tarea 2	[v1]Documento de diseño de toma de decisiones: espacio y métodos.	0%	32/?? h	Por falta de tiempo se ha movido a la iteración 4.
Tarea 3	[v1]Documento de diseño del motor IA.	0%	37/?? h	Por falta de tiempo, Se ha movido a la iteración 4.
Tarea 4	[v2]Diseño e implementación basado en clases (1/7).	100%	7/6 h	Se investigó como hacer el diagrama, luego se hizo un diseño preliminar.
Tarea 5	[TDS]Realizar sonidos para juegos(1/10).	100%	15/14 h	Se ha dedicado a hacer una recopilación de los sonidos que necesitamos, se ha cumplido con las horas de prácticas.
Tarea 6	[RV]Bocetos de los personajes (1/2).	20%	30/5 h	Faltan los enemigos. Se ha creado una segunda parte de la tarea en la iteración 4 (horas restantes: 25).
Tarea 7	[PD]Video con animación del logo de la empresa (1/2).	50%	60/30 h	Se ha realizado el logo y su modelado. Falta por hacer el video. Se ha creado una segunda tarea en la iteración 4 (horas restantes: 30).
Tarea 8	[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project.	100%	1h/48 minutos	Se han tomado en una hoja Excel. Los próximos tiempos se tomarán mediante Toggl.
			<b>Total: 210/81</b>	

## 4. Captura de la planificación



## 5. Registro de tiempos dedicados

Nombre	Tarea	Tiempo	Fecha
José Ramón	[PD]Vídeo con animación del logo de la empresa (1/2)	4 horas	15/10/2018
José Ramón	[PD]Vídeo con animación del logo de la empresa (1/2)	4 horas	16/10/2018
José Ramón	[PD]Vídeo con animación del logo de la empresa (1/2)	4 horas	17/10/2018
José Ramón	[PD]Vídeo con animación del logo de la empresa (1/2)	4 horas	18/10/2018
José Ramón	[v2]Diseño e implementación basado en clases (1/7)	3 horas	19/10/2018
María	[v2]Diseño e implementación basado en clases (1/7)	3 horas	19/10/2018
José Vicente	[v1]Documento de diseño de mecánicas de los NPC'S (1/2)	2:40 horas	19/10/2018
David Ramón	[v1]Documento de diseño de mecánicas de los NPC'S (1/2)	2:40 horas	19/10/2018
Débora	[v1]Documento de diseño de mecánicas de los NPC'S (1/2)	2:40 horas	19/10/2018
Marínés	[v1]Documento de diseño de mecánicas de los NPC'S (1/2)	2:40 horas	19/10/2018
José Ramón	[PD]Vídeo con animación del logo de la empresa (1/2)	4 horas	20/10/2018
José Vicente	[v1]Documento de diseño de mecánicas de los NPC'S (1/2)	30 minutos	20/10/2018
Débora	[v1] Documento de diseño de mecánicas de los NPC'S (1/2)	1 hora	20/10/2018
José Ramón	[PD]Vídeo con animación del logo de la empresa (1/2)	6 horas	20/10/2018
Débora	[RV]Bocetos de los personajes (1/2)	2 horas	20/10/2018
Débora	[RV]Bocetos de los personajes (1/2)	2 horas	20/10/2018
Débora	[RV]Bocetos de los personajes (1/2)	1 hora	20/10/2018
José Ramón	[TDS]Realizar sonidos para juegos (1/10)	2:30 horas	21/10/2018
María	[TDS]Realizar sonidos para juegos (1/10)	2:30 horas	21/10/2018

Débora	Investigación árbol de comportamiento			2 horas	21/10/2018
José Ramón	[TDS]Realizar juegos (1/10)	sonidos	para	1:30 horas	22/10/2018
María	[TDS]Realizar juegos (1/10)	sonidos	para	1:30 horas	22/10/2018
Débora	[v1]Documento de diseño de mecánicas de los NPC (1/2)			2 hora	22/10/2018
José Vicente	Realizar organización iteración 4			4 horas	22/10/2018.
José Vicente	Realizar Informe de iteración 3			1 hora	23/10/2018