

# **Informe Iteración 7 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 7 del hito 1, se explican las asignaciones de tiempo y los objetivos logrados.

## 2. Conclusiones

- El objetivo de enfocarnos en las mecánicas a resultado positivamente, la mayoría de las mecánicas están terminadas en un tiempo bastante corto.
- Hará falta hacer una tarea para estabilizar el proyecto con el objetivo de limpiar y optimizar código y que no de problemas mas adelante.(30 horas)
- Al realizar un esfuerzo bastante importante en un espacio corto de tiempo a aumentado los errores en código.

### **Conclusiones hito 1**

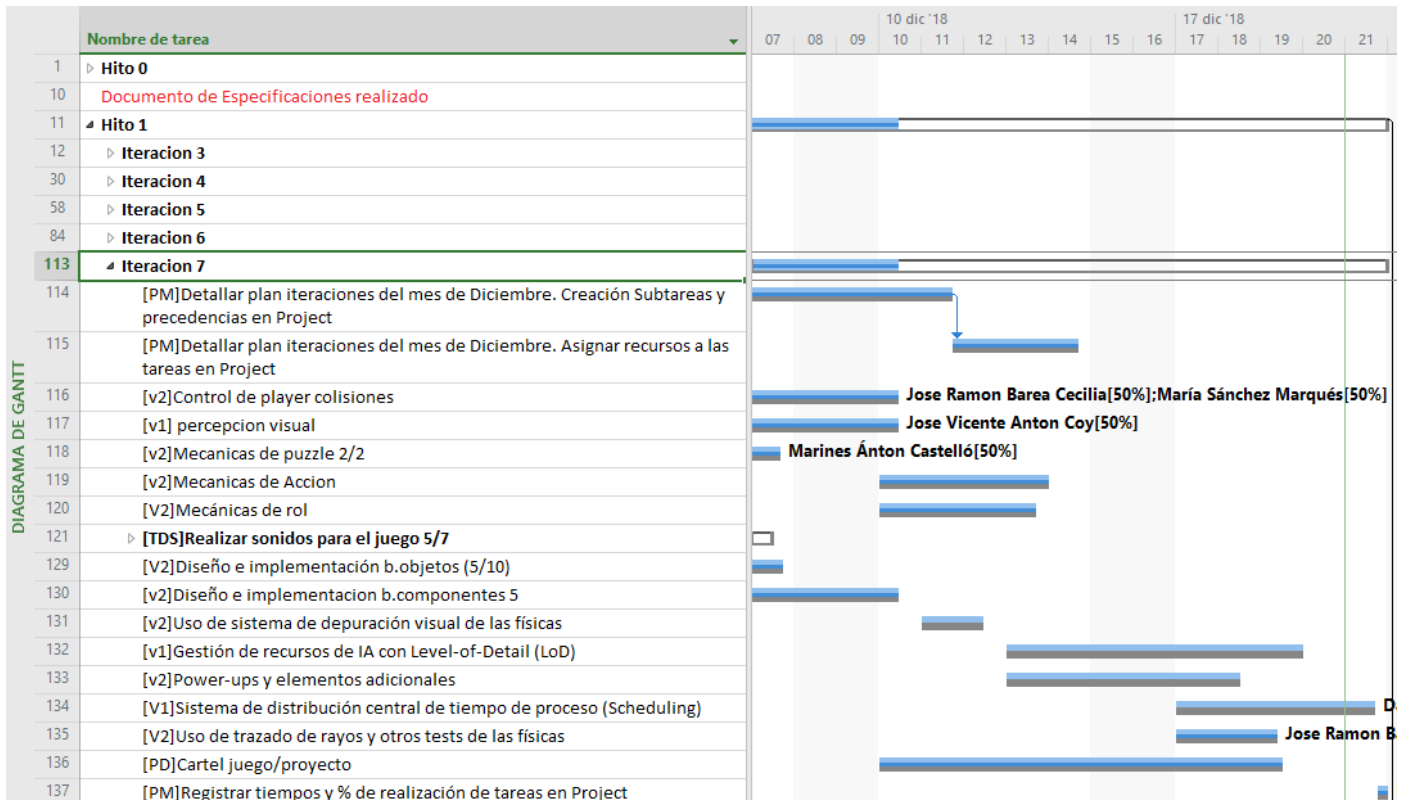
- El numero de tareas por iteración tendría que ser entre 10 y 13 (2 por persona cada 15 días).
- El numero horas máximas debería ser 200 horas aproximadamente.
- El esfuerzo en un corto periodo de tiempo produce muchos errores.

### 3. Tabla Resumen

Tarea	Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Reales	Observaciones
Tarea 1	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Diciembre. Creación Subtareas y precedencias en Project	100%	23/ 3 h	Responsables: Jose vicente,David
Tarea 2	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Diciembre. Asignar recursos a las tareas en Project	100%	23/ 3 h	Responsables: Jose vicente,David
Tarea 3	[v2]Control de player colisiones	100%	10/ 18 h	Responsables: Jose ramon
Tarea 4	[v1]percepción visual	100%	10/8,6 h	Responsables: Jose vicente
Tarea 5	[v2]Mecanicas de puzzle	100%	5/48,5 h	Responsable: Marines
Tarea 6	[v2]Mecanicas de accion	100%	32/81 h	Responsable: David, Débora,Marines
Tarea 7	[v2]Mecanicas de rol	100%	30/34,5 h	Responsables: Maria, Jose Ramon, Jose vicente Falta un poco de implementación.
Tarea 8	[TDS]Realizar sonidos para el juego 5/7	100%	15/21,6 h	Responsables: Jose ramon, David ramon, Maria, Debora, Marines Fmod implementado totalmente.
Tarea 9	[V2]Diseño e implementación b.objetos (4/10)	100%	7/7 h	Responsables: todos
Tarea 10	[v2]Diseño e implementacion b.componentes 3	100%	10/10 h	Responsables: todos
Tarea 11	[v2]Uso de sistema de depuración visual de las físicas	0%	10/0 h	Responsables: <u>David ramon, Jose vicente</u> Se pasa a siguiente iteración.
Tarea 12	[v1]Gestión de recursos de IA con	0%	40/ 0 h	Responsables: Marines,

	Level-of-Detail			David ramon.  Se pasa a iteración 8.
Tarea 13	[v2]Power-ups y elementos adicionales	0%	28/0 h	Responsables: Debora, Maria  Se pasa a siguiente iteración.
Tarea 14	[V1]Sistema de distribución central de tiempo de proceso (Scheduling)	0%	38/4 h	Responsables: david ramon.  Se pasa a siguiente iteración.
Tarea 15	[V2]Uso de trazado de rayos y otros tests de las físicas	100%	17/10 h	Responsable: Jose ramon, David ramon, Debora, Marines  Se pone unas horas aproximadas porque va dentro de otras tareas.
Tarea 16	[PD]Cartel juego/proyecto	100%	60/8 h	Responsable: Jose ramon, David ramon, Jose vicente, Marines
Tarea 17	[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project	100%	48/ 30 M	Todos
			<b>Total: 358 / 257 h</b>	Toggl: 286 h

## 4. Captura Planificación



## 5. Registro Tiempos Dedicados

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

## 6. Modelo Eva

Como se puede apreciar aunque el hito 1 a sufrido cierto retraso han quedado pocas tareas que realizar para la siguiente, aproximadamente tiene un 7% de retraso el hito 1 que se pasa al hito 2, por otra parte al hacer las tareas mas deprisa se tiene un ahorro de casi 250€ del presupuestado lo que es buena señal puesto que se paga menos por mas.

	Entrega	Coste Planificado	Coste Actual	CPTR	Rendimiento Actual	Rendimiento de coste	VP	VC
DIAGRAMA DE GANTT	Iteracion 7	1.247,08 €	1.075,70 €	#####	0,82	0,95	-225,00 €	-53,62 €
	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Diciembre. Creación Subtareas y precedencias en Project	0,00 €	1,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-1,00 €
	[PM]Detallar plan iteraciones del mes de Diciembre. Asignar recursos a las tareas en Project	0,00 €	0,90 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-0,90 €
	[v2]Control de player colisiones	220,00 €	220,00 €	220,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[v1] percepcion visual	99,00 €	99,00 €	99,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[v2]Mecanicas de puzzle 2/2	54,00 €	54,00 €	54,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[v2]Mecanicas de Accion	0,00 €	15,20 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-15,20 €
	[V2]Mecánicas de rol	0,00 €	14,40 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-14,40 €
	TDSTRealizar sonidos para el juego 5/7	289,08 €	295,48 €	289,08 €	1	0,98	0,00 €	-6,40 €
	[V2]Diseño e implementación b.objetos (5/10)	0,00 €	4,80 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-4,80 €
	[v2]Diseño e implementacion b.componentes 5	0,00 €	7,68 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-7,68 €
	[v2]Uso de sistema de depuración visual de las físicas	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
	[v1]Gestión de recursos de IA con Level-of-Detail (LoD)	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
	[v2]Power-ups y elementos adicionales	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
	[V1]Sistema de distribución central de tiempo de proceso (Si	225,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-225,00 €	0,00 €
	[V2]Uso de trazado de rayos y otros tests de las físicas	360,00 €	360,00 €	360,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[PD]Cartel juego/proyecto	0,00 €	3,24 €	0,00 €	0	0	0,00 €	-3,24 €
	[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Proje	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €

Ya parece que se ha solucionado los errores con el modelo eva\_