

Informe Iteración 10 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 10 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 la asignatura de **Técnicas Avanzadas de Gráficos** vamos al día, conforme avanzan las explicaciones en las clases vamos avanzando en el código.

En **Realidad Virtual** hemos realizado gran parte de los modelos de los personajes y el escenario del nivel 1 está completo.

Por otra parte en **Videojuegos II** para la siguiente iteración nuestro objetivo es que sea jugable para el usuario. Para ello, tendremos que reforzar el comportamiento de la IA, la estructura del nivel y la experiencia de juego.

Al planificar los entregables como parciales, llegamos a cumplir mejor los objetivos. Es decir, ahora partimos las duraciones de las tareas en función del tiempo que se disponga en la iteración.

En conclusión, habíamos planificado para esta iteración unas **161,78 horas** y hemos realizado **294,92 horas**. Podemos decir que hemos sobrepasado las horas previstas en esta iteración, y lo tendremos en cuenta para establecer la planificación. Como objetivo de ahora en adelante, sería interesante llegar a este rendimiento de casi unas 300 horas, en cada iteración.

3. Tabla Resumen

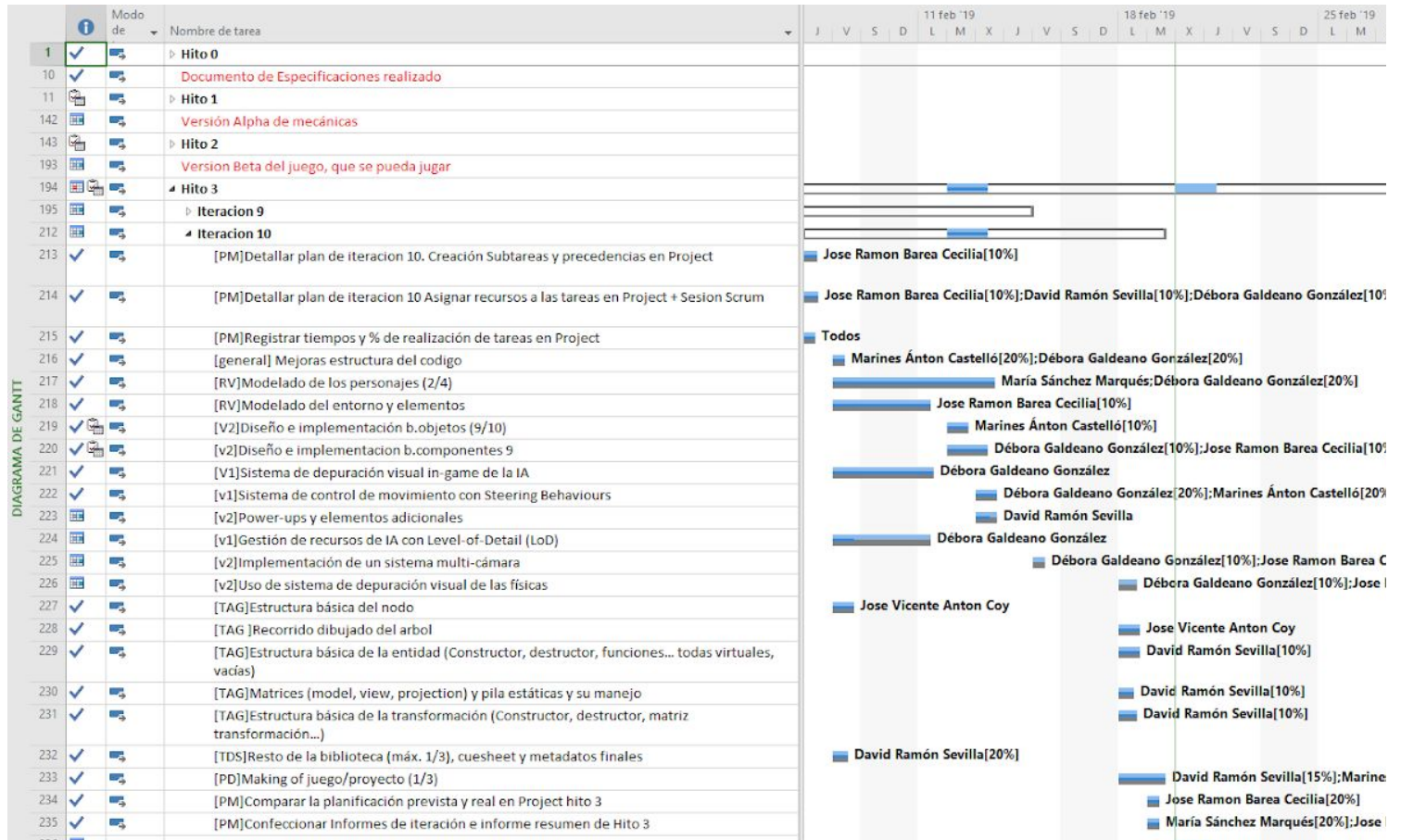
Tarea	Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Reales	Observaciones
Tarea 1	[PM]Detallar plan de iteración 10. Creación Subtareas y precedencias en Project	100%	2,40h / 2,65h	Jose Ramon
Tarea 2	[PM]Detallar plan de iteración 10 Asignar recursos a las tareas en Project + Sesión Scrum	100%	3,40h / 3h	Todos
Tarea 3	[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project	100%	48min / 48min	Todos
Tarea 4	[general] Mejoras estructura del código	100%	2h / 72,5h	Marinés y Débora
Tarea 5	[RV]Modelado de los personajes (2/4)	100%	30h / 42,26h	María y Débora
Tarea 6	[RV]Modelado del entorno y elementos	100%	10h / 27h	José Ramón
Tarea 7	[V2]Diseño e implementación b.objetos (9/10)	100%	7h/ 7,33h	Marinés
Tarea 8	[v2]Diseño e implementación b.componentes 9	100%	10h / 10h	Débora, José Ramón y Marinés
Tarea 9	[V1]Sistema de depuración visual in-game de la IA	100%	12h / 12h	Débora
Tarea 10	[v1]Sistema de control de movimiento con Steering Behaviours	100%	7h / 32,5h	Débora y Marinés
Tarea 11	[v2]Power-ups y elementos adicionales	50%	7h / 2h	David (Entregable parcial)
Tarea 12	[v1]Gestión de recursos de IA con Level-of-Detail (LoD)	70%	10h / 7h	Débora (Entregable parcial)
Tarea 13	[v2]Implementación de un sistema multi-cámara	0%	2h / 0h	Débora y José Ramón (Se traslada a la iteración 11)
Tarea 14	[v2]Uso de sistema de depuración visual de las físicas	0%	5h / 0h	Débora, José Ramón y José Vicente (Se traslada a la iteración 11)

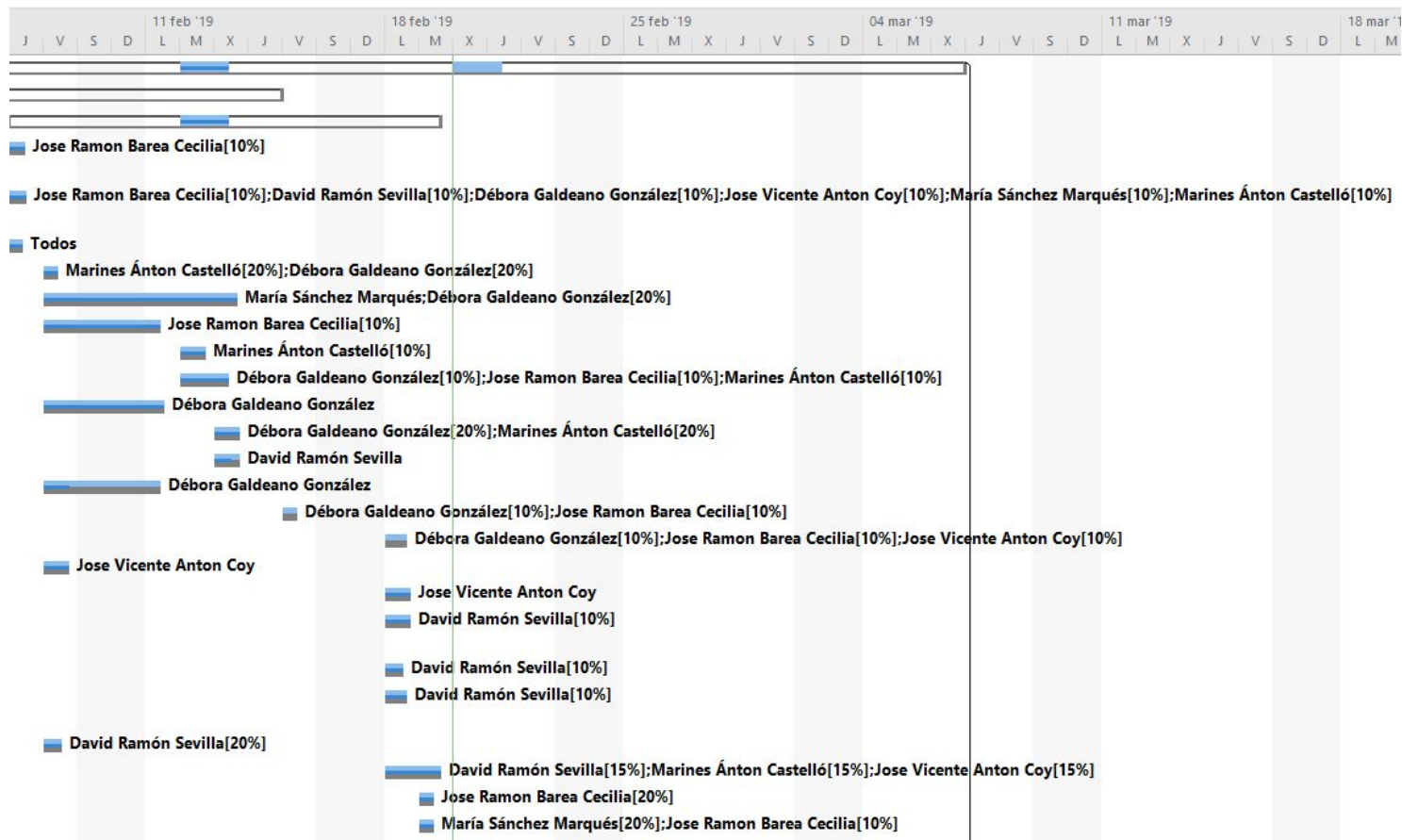
Tarea 15	[TAG]Estructura básica del nodo	100%	7h / 18h	José Vicente
Tarea 16	[TAG]Recorrido dibujado del árbol	100%	7h / 17h	José Vicente
Tarea 17	[TAG]Estructura básica de la entidad (Constructor, destructor, funciones... todas virtuales, vacías)	100%	7h / 10,33h	David
Tarea 18	[TAG]Matrices (model, view, projection) y pila estáticas y su manejo	100%	4h / 13,13h	David
Tarea 19	[TAG]Estructura básica de la transformación (Constructor, destructor, matriz transformación...)	100%	4,5h / 5,28h	David
Tarea 20	[TDS]Resto de la biblioteca (máx. 1/3), cuesheet y metadatos finales	100%	4h / 7,21h	David
Tarea 21	[PM]Comparar la planificación prevista y real en Project hito 3	100%	1,5h / 1,5h	José Ramón
Tarea 22	[PM]Confeccionar Informes de iteración e informe resumen de Hito 3	100%	1,5h / 3,75h	María y José Ramón
			Total: 161,78/294,92	

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 10**.

6. Modelo EVA

Podemos observar que nuestro coste presupuestado del trabajo realizado es de 1.244,30€ en total, y el coste planificado es de 1.431,90€, es decir, hemos realizado un 87%.

Las tareas que no pudimos realizar son las tareas de [V2] Implementación de un sistema multi-cámara y [V2] Uso de sistema de depuración visual de las físicas. 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 -187,60€ y hemos tenido un 15% más de rendimiento con respecto a la planificación. También, mencionar que hemos gastado un 13% más del presupuesto planificado.

	Entrega	Coste Planificado	Coste Actual	CPTR	Rendimiento Actual	Rendimiento de coste	VP	VC
▲ Hito 3		3.670,98 €	2.167,67 €	2.167,67 €	0,59	1	-1.503,32 €	0,00 €
▶ Iteracion 9		2.239,08 €	923,37 €	923,37 €	0,41	1	-1.315,72 €	0,00 €
▲ Iteración 10		1.431,90 €	1.244,30 €	1.244,30 €	0,87	1	-187,60 €	0,00 €
	[PM]Detallar plan de iteracion 10. Creación Subtareas y precedencias en Project	6,80 €	6,80 €	6,80 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[PM]Detallar plan de iteracion 10 Asignar recursos a las tareas en Project + Sesión Scrum	18,40 €	18,40 €	18,40 €	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 estructura del código	24,00 €	24,00 €	24,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[RV]Modelado de los personajes (2/4)	444,40 €	444,40 €	444,40 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[RV]Modelado del entorno y elementos	22,00 €	22,00 €	22,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[V2]Diseño e implementación b.objetos (9/10)	14,40 €	14,40 €	14,40 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[v2]Diseño e implementación b.componentes 9	66,00 €	66,00 €	66,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[V1]Sistema de depuración visual in-game de la IA	127,60 €	127,60 €	127,60 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[v1]Sistema de control de movimiento con Steering Behaviours	64,00 €	64,00 €	64,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[v2]Power-ups y elementos adicionales	93,60 €	55,80 €	55,80 €	0,6	1	-37,80 €	0,00 €
	[v1]Gestión de recursos de IA con Level-of-Detail (LoD)	154,00 €	52,80 €	52,80 €	0,34	1	-101,20 €	0,00 €
	[v2]Implementación de un sistema multi-cámara	12,60 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-12,60 €	0,00 €
	[v2]Uso de sistema de depuración visual de las físicas	36,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-36,00 €	0,00 €
	[TAG]Estructura básica del nodo	68,40 €	68,40 €	68,40 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[TAG]Recorrido dibujado del árbol	68,40 €	68,40 €	68,40 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[TAG]Estructura básica de la entidad (Constructor, destructor, funciones... todas virtuales, vacías)	14,40 €	14,40 €	14,40 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[TAG]Matrices (model, view, projection) y pila estáticas y su manejo	30,60 €	30,60 €	30,60 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[TAG]Estructura básica de la transformación (Constructor, destructor, matriz transformación...)	9,90 €	9,90 €	9,90 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[TDS]Resto de la biblioteca (máx. 1/3), cuesheet y metadatos finales	18,00 €	18,00 €	18,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[PD]Making of juego/proyecto (1/3)	113,40 €	113,40 €	113,40 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[PM]Comparar la planificación prevista y real en Project hito 3	10,00 €	10,00 €	10,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €
	[PM]Confeccionar Informes de iteración e informe resumen de Hito 3	15,00 €	15,00 €	15,00 €	1	1	0,00 €	0,00 €

DIAGRAMA DE GANTT