

# **Informe Iteración 12 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 12 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 primer lugar mencionar que se realizó la planificación inicial con tareas que sirvieran para tener mas completo el juego para la presentación, pero además se han ido descubriendo cosas que requieren atención o que había que mejorar, por lo que no se ha podido evitar que alguna tarea quede inconclusa.

Se planificaron muchas horas, pero al final se ha superado con creces esta cantidad porque varios no han descansado o dormido lo suficiente en algún momento (si no todos)

Para la entrega la ia y el motor grafico no ha quedado completamente integrado pero en los días que nos quedan se soluciona pues lo tenemos prácticamente hecho.

En conclusión, habíamos planificado para esta iteración unas **332,3 horas** y hemos realizado **461,6 horas**. Podemos decir que hemos sobrepasado las horas previstas en esta iteración, y no ha encajado tan bien con la planificación como en iteraciones anteriores, pero estamos listos para presentar.

### 3. Tabla Resumen

Tarea	Entregable	% realizado	Horas Estimadas	Horas realizadas	Observaciones
1	[PM]Detallar plan de iteración 12. Creación Subtareas y precedencias en Project	100%	2,4	2	Jose Ramon Barea Cecilia[40%]
2	[PM]Detallar plan de iteración 12 Asignar recursos a las tareas en Project	100%	3,4	1	Jose Ramon Barea Cecilia[40%]
3	[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project	100%	48 mins	48 mins	Todos[4%]
4	[v2]Diseño e implementación b.objetos (final)	100%	6	11	Todos[4%]
5	[v2]Diseño e implementación b.componentes (final)	100%	8	11	Todos[4%]
6	[v1]Mejoras y arreglos de la IA	100%	30	44	Débora Galdeano González[25%];Marines Ánton Castelló[25%]
7	[v1]Sistema de control de movimiento con Steering Behaviours	100%	20	31	Débora Galdeano González[25%];Marines Ánton Castelló[25%]
8	[v1]Comportamientos grupales o comunicación básica entre NPCs	75%	20	19,5	Débora Galdeano González[25%];Marines Ánton Castelló[25%]
9	[v2]Level-Of-Detail en objetos y terrenos 3D	0%	12	0	Tarea que vamos a tener que descartar porque no tiene utilidad para nuestro juego por el tipo de camara
10	[v2]Tarea para clipping, motor gráfico	75%	16	37	Jose Vicente Anton Coy[10%];David Ramón Sevilla[10%]

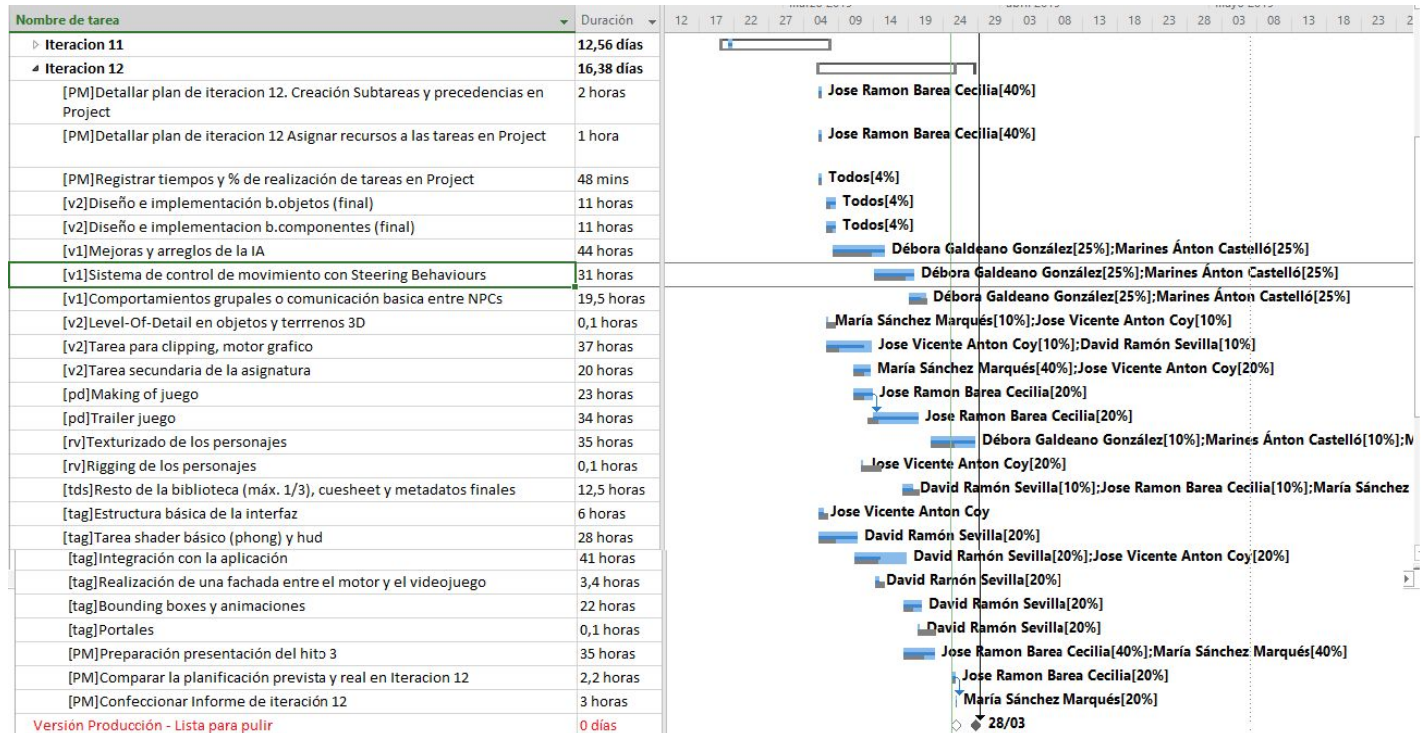
11	[v2]Tarea secundaria de la asignatura	100%	12	20	María Sánchez Marqués[40%];Jose Vicente Anton Coy[20%]
12	[pd]Making of juego	100%	12	23	Jose Ramon Barea Cecilia[20%]
13	[pd]Trailer juego	100%	12	34	Jose Ramon Barea Cecilia[20%]
14	[rv]Texturizado de los personajes	100%	10	35	Débora Galdeano González[10%];Marines Ánton Castelló[10%];María Sánchez Marqués[4%]
15	[rv]Rigging de los personajes	0%	24	0	Jose Vicente Anton Coy[20%]
16	[tds]Resto de la biblioteca (máx. 1/3), cuesheet y metadatos finales	100%	20	12,5	David Ramón Sevilla[10%];Jose Ramon Barea Cecilia[10%];María Sánchez Marqués[10%]
17	[tag]Estructura básica de la interfaz	100%	9	6	Jose Vicente Anton Coy
18	[tag]Tarea shader básico (phong) y hud	100%	18	28	David Ramón Sevilla[20%]
19	[tag]Integración con la aplicación	75%	26	41	David Ramón Sevilla[20%];Jose Vicente Anton Coy[20%]
20	[tag]Realización de una fachada entre el motor y el videojuego	100%	9	3,4	David Ramón Sevilla[20%]
21	[tag]Bounding boxes y animaciones	100%	10	22	David Ramón Sevilla[20%]
22	[tag]Portales	0%	23	0	David Ramón Sevilla[20%]
23	[PM]Preparación presentación del hito 3	100%	24	35	Jose Ramon Barea Cecilia[40%];María Sánchez Marqués[40%]
24	[PM]Comparar la planificación prevista y real en Iteración 12	100%	1,5	2,2	Jose Ramon Barea Cecilia[20%]
25	[PM]Confeccionar Informe de iteración 12	100%	4	3	María Sánchez Marqués[20%]
26					

Total:			332,3	421,6	

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 12**.

## 6. Modelo EVA

Podemos observar que nuestro coste presupuestado del trabajo realizado es de 1851,97€ en total, y el coste planificado es de 2.216,40€, es decir, el proyecto ha requerido un 8% más del tiempo planificado para completarse.

El proyecto va por debajo de lo presupuestado en 364,41€.

Se modificaron los valores en la tabla, en la iteración anterior

Entrega	CPTP	CRTR	CPTR	IRP	IRC	VP	VC
► Iteración 11	1.123,27 €	994,99 €	994,99 €	0,89	1	-128,28 €	0,00 €
▲ Iteración 12	2.216,40 €	2.739,69 €	1.851,97 €	0,84	0,68	-364,43 €	-887,72 €
[PM]Detallar plan de iteración 12. Creación Subtareas y precedencias en Project	27,20 €	24,00 €	27,20 €	1	1,13	0,00 €	3,20 €
[PM]Detallar plan de iteración 12 Asignar recursos a las tareas en Project	35,20 €	16,00 €	35,20 €	1	2,2	0,00 €	19,20 €
[PM]Registrar tiempos y % de realización de tareas en Project	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
[v2]Diseño e implementación b.objetos (final)	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
[v2]Diseño e implementación b.componentes (final)	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
[v1]Mejoras y arreglos de la IA	310,00 €	450,00 €	310,00 €	1	0,69	0,00 €	-140,00 €
[v1]Sistema de control de movimiento con Steering Behavior	210,00 €	320,00 €	210,00 €	1	0,66	0,00 €	-110,00 €
[v1]Comportamientos grupales o comunicación básica entre	210,00 €	156,25 €	160,00 €	0,76	1,02	-50,00 €	3,75 €
[v2]Level-Of-Detail en objetos y terrenos 3D	49,40 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-49,40 €	0,00 €
[v2]Tarea para clipping, motor gráfico	61,20 €	103,50 €	46,80 €	0,76	0,45	-14,40 €	-56,70 €
[v2]Tarea secundaria de la asignatura	46,80 €	243,60 €	46,80 €	1	0,19	0,00 €	-196,80 €
[pd]Making of juego	52,00 €	96,00 €	52,00 €	1	0,54	0,00 €	-44,00 €
[pd]Trailer juego	52,00 €	140,00 €	52,00 €	1	0,37	0,00 €	-88,00 €
[rv]Texturizado de los personajes	43,20 €	43,20 €	15,77 €	0,36	0,36	-27,43 €	-27,43 €
[rv]Rigging de los personajes	90,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-90,00 €	0,00 €
[tds]Resto de la biblioteca (máx. 1/3), cuesheet y metadatos	121,80 €	78,30 €	121,80 €	1	1,56	0,00 €	43,50 €
[tag]Estructura básica de la interfaz	82,80 €	61,20 €	82,80 €	1	1,35	0,00 €	21,60 €
[tag]Tarea shader básico (phong) y hud	68,40 €	104,40 €	68,40 €	1	0,66	0,00 €	-36,00 €
[tag]Integración con la aplicación	194,40 €	228,60 €	147,60 €	0,76	0,65	-46,80 €	-81,00 €
[tag]Realización de una fachada entre el motor y el videojuego	36,00 €	15,84 €	36,00 €	1	2,27	0,00 €	20,16 €
[tag]Bounding boxes y animaciones	39,60 €	82,80 €	39,60 €	1	0,48	0,00 €	-43,20 €
[tag]Portales	86,40 €	0,00 €	0,00 €	0	0	-86,40 €	0,00 €
[PM]Preparación presentación del hito 3	400,00 €	576,00 €	400,00 €	1	0,69	0,00 €	-176,00 €
[PM]Comparar la planificación prevista y real en Iteración 12	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
[PM]Confeccionar Informe de iteración 12	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €
Versión Producción - Lista para pulir	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0	0	0,00 €	0,00 €