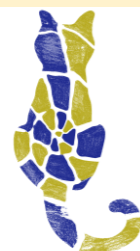


# Petición de modificación de presupuestos para el proyecto Deadly Dance

---

EQUIPO DE DESARROLLO: CRAZYCATS

FECHA: 01/02/2019



# Índice de títulos

1. Control de versiones .....	1
2. Introducción al documento y descripción del mismo .....	2
3. Justificación de las modificaciones .....	2
3.1. Modificación de los presupuestos.....	2
3.2. Modificaciones propuestas .....	2

# Índice de imágenes

Imagen 1. Tareas a eliminar destacadas en rojo .....	3
Imagen 2. Tareas a introducir destacadas en verde .....	3

## 1. Control de versiones

Nº revisión	Descripción	Autor	Fecha	Versión
001	Petición de modificación de los presupuestos	Crazycats	01/02/2019	1.0

## 2. Introducción al documento y descripción del mismo

En este documento se va a proceder a realizar una petición para la modificación de los presupuestos actuales del proyecto *Deadly Dance* que el equipo de desarrollo Crazycats cree necesario para el correcto desarrollo del videojuego.

## 3. Modificación de los presupuestos

### Modificaciones propuestas

Las modificaciones que se desean realizar son la sustitución de las tareas "Editor in-game de parámetros y comportamientos de la IA" (programada para el hito 3) y "Sistema de depuración visual in-game de la IA" (programada para el hito 2) por las tareas "Pathfinding básico (A\*/Dijkstra)", "Sistema de Waypoints para pathfinding continuo" y "Comunicación simulada básica entre NPCs (Blackboard)". Todas las tareas son de la asignatura de Videojuegos I y el número de horas totales a realizar serán al final las mismas que las presupuestadas anteriormente. La tarea de pathfinding ya se realizó y entregó en el hito 1, las nuevas tareas de waypoints y de blackboards se establecerían para el hito 3.

### Justificación de las modificaciones

El equipo de desarrollo ha llegado a la conclusión de que son más necesarias las nuevas tareas propuestas teniendo en cuenta las mecánicas y el funcionamiento de la IA que van a haber en *Deadly Dance*. De hecho el desarrollo del pathfinding ya se comentó anteriormente en clase para el movimiento de los enemigos entre las salas que conforman los mapas, además de que ya se realizó en el hito 1 y se integró en la jugabilidad en el hito 2.

Por otro lado, para ayudar a mejorar el desplazamiento de los enemigos que se muevan entre salas o que patrullen, se ha considerado el desarrollo de los waypoints para utilizarlos como puntos de referencia que faciliten la creación de las rutas que tengan que seguir dichos enemigos.

Finalmente, en cuanto a la tarea de desarrollar el sistema de comunicación básico entre NPCs mediante blackboards, *Deadly Dance* tiene enemigos que se comunican y piden ayuda por lo que, para compartir la posición de destino a la que deben ir cuando acuden a ayudar un aliado o las puertas abiertas o cerradas de las salas del mapa sería idóneo.

## Resumen visual

Entregable Genérico	Hito Recom.	Hito Elegido	Horas Recomendadas			Presupuesto	
			x miembro	absolutas	Totales	Horas	Puntos
						<b>484,00</b>	<b>44,00</b>
Comunicación simulada básica entre NPCs ( <b>Blackboard</b> )	1-3		3,00	35,00	47,00		
Sistema de gestión de eventos ( <b>Trigger System/Event Manager</b> )	1			55,00	55,00		
Sistema de <b>percepción sensorial</b> (vista, oído, olfato, canales...)	1	1	4,00	30,00	46,00	46,00	<b>4,18</b>
Sistema de <b>memoria</b> de estado y reacción para NPCs	1-3		2,00	26,00	34,00		
Pathfinding básico ( <b>A*/Dijkstra</b> )	1-2			30,00	30,00		
Pathfinding <b>jerárquico</b>	1-2			50,00	50,00		
Pathfinding <b>estratégico/táctico</b>	1-2		3,00	50,00	62,00		
Sistema de <b>Waypoints</b> para pathfinding continuo	1-3			60,00	60,00		
Sistema de <b>Navmeshes</b> para pathfinding continuo	1-3			80,00	80,00		
Sistema de <b>depuración visual</b> in-game de la IA	1-3	3		60,00	60,00	50,00	<b>4,55</b>
Gestión de recursos de IA con <b>Level-of-Detail (LoD)</b>	1-4	1		50,00	50,00	40,00	<b>3,64</b>
Sistema de distribución central de tiempo de proceso ( <b>Scheduling</b> )	1-3	1		60,00	60,00	41,00	<b>3,73</b>
<b>Editor in-game</b> de parámetros y comportamientos de la IA	2-4	2		90,00	90,00	40,00	<b>3,64</b>

Imagen 1. Tareas a eliminar destacadas en rojo

Entregable Genérico	Hito Recom.	Hito Elegido	Horas Recomendadas			Presupuesto	
			x miembro	absolutas	Totales	Horas	Puntos
						<b>484,00</b>	<b>44,00</b>
Comunicación simulada básica entre NPCs ( <b>Blackboard</b> )	1-3	3	3,00	35,00	47,00	35,00	<b>3,18</b>
Sistema de gestión de eventos ( <b>Trigger System/Event Manager</b> )	1			55,00	55,00		
Sistema de <b>percepción sensorial</b> (vista, oído, olfato, canales...)	1	1	4,00	30,00	46,00	46,00	<b>4,18</b>
Sistema de <b>memoria</b> de estado y reacción para NPCs	1-3		2,00	26,00	34,00		
Pathfinding básico ( <b>A*/Dijkstra</b> )	1-2	1		30,00	30,00	30,00	<b>2,73</b>
Pathfinding <b>jerárquico</b>	1-2			50,00	50,00		
Pathfinding <b>estratégico/táctico</b>	1-2		3,00	50,00	62,00		
Sistema de <b>Waypoints</b> para pathfinding continuo	1-3	3		60,00	60,00	41,00	<b>3,73</b>
Sistema de <b>Navmeshes</b> para pathfinding continuo	1-3			80,00	80,00		
Sistema de <b>depuración visual</b> in-game de la IA	1-3			60,00	60,00		
Gestión de recursos de IA con <b>Level-of-Detail (LoD)</b>	1-4	1		50,00	50,00	40,00	<b>3,64</b>
Sistema de distribución central de tiempo de proceso ( <b>Scheduling</b> )	1-3	1		60,00	60,00	41,00	<b>3,73</b>
<b>Editor in-game</b> de parámetros y comportamientos de la IA	2-4			90,00	90,00		

Imagen 2. Tareas a introducir destacadas en verde