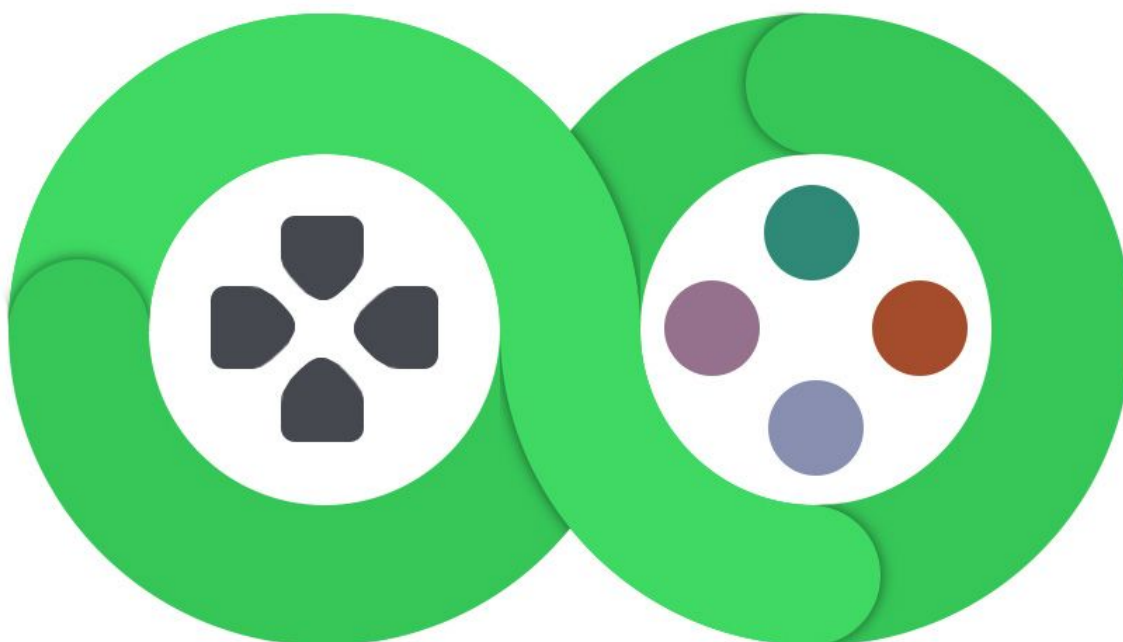


Comparativa previsión y real del hito 3



PARADOX | STUDIOS

Paradox Studios:

Moltó Ferré, Enrique

Muñoz Perinán, José Luis

Pérez Cristo, Rubén

Rebollo Berná, Antonio

Zamora Pastor, Julio

Durante el hito 0 hicimos una previsión de las diferentes asignaturas de todo lo que queríamos hacer durante cada hito, en el hito 3 hemos cumplido todo lo que queríamos hacer.

A continuación iremos asignatura por asignatura explicando los entregables que hemos realizado comparando lo que planificamos inicialmente con lo que tardamos realmente.

Técnicas avanzadas de gráficos (TAG):

Árbol de la escena: Tipos de datos para nodos (completo) y entidades (sólo clase padre, clases hijas sin contenido), construcción del árbol, recorrido del árbol. Salida en modo texto.

Esto lo realizamos en el hito anterior.

Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo transformación (traslación, rotación y escalado relativos y absolutos. Otras transformaciones). Salida en modo texto.

Esto lo realizamos en el hito anterior.

Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo cámara y luz (cámaras y luces de dos tipos). Salida en modo texto

Esto lo realizamos en el hito anterior.

Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo malla. Salida en modo texto

Esto lo realizamos en el hito anterior.

Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo animación (cuadro a cuadro). Salida en modo texto

Planificamos que tardaríamos 24 horas y lo realizamos en 21:30.

Gestor de recursos: Carga de modelos en formato múltiple en las entidades de tipo malla. Carga de varios ficheros para animación. Salida en modo texto.

Esto lo realizamos en el hito anterior.

Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Integración con el motor. Sin materiales, textura, cámara ni luces

Esto lo realizamos en el hito anterior.

Visualización: visualizador openGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Con cámaras y luces de varios tipos. Visualización con registro de cámaras y luces

Planificamos un total de 48 horas y tardamos 35 horas.

Gestor de recursos: Carga de materiales y texturas. Salida en modo texto.

Esto lo realizamos en el hito anterior.

Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Añadiendo materiales y texturas

Esto lo realizamos en el hito anterior.

Fachada: creación de una fachada entre el motor y la aplicación

Esto lo realizamos en el hito anterior.

Integración con el videojuego, sustitución de Irrlicht por el motor propio.

Planificamos 144 horas, y tardamos 152:30 horas.

Videojuegos I (V1):

Sistema de percepción sensorial:

Implementar las clases del sistema de percepción sensorial supuso 12 horas sobre las 32 planificadas en un primer momento, ya que encontramos buena documentación al respecto, lo complicado fue juntarlo con el resto de apartados de la IA y arreglar los errores que surgieron.

Gestión de estados de la IA con máquina de estados:

Las clases de este entregable ya fueron implementadas con éxito en hitos anteriores, así que no le hemos dedicado tiempo como tal a este entregable más allá que juntarlo con otras parte de la IA.

Sistema de toma de decisión con Lógica Difusa:

En total, entre implementar las clases de la lógica difusa e implementar los casos de la misma le hemos dedicado 32 horas sobre las 80 planificadas, no obstante, al igual que en el resto de entregables, le tuvimos que dedicar un tiempo extra para juntarlo con el resto.

Sistema de depuración visual in-game de la IA:

Mientras juntábamos todas las partes de la IA y le dabamos una lógica a la misma nos dimos cuenta de que era necesario implementar un sistema de depuración para la IA, así que tuvimos que implementarlo a pesar de que no era para este hito, como esto ocurrió a mitad de una iteración no hicimos una planificación inicial, pero nos llevó un total de 24 horas.

Unir todos los elementos de la IA y arreglar sus errores:

Los entregables de la IA no se entienden por separado en el producto final, así que a pesar de que no es un entregable como tal, hemos tenido que dedicar una gran parte de tiempo a unir todos los elementos de la IA y arreglar un gran número de errores que salieron como consecuencia, en total supuso 134 horas.

Videojuegos II (V2):

Diseño y creación de niveles:

En total planificamos que le dedicaríamos un total de 208 al diseño, creación e implementación del mapa en el juego, pero gracias a que desde el principio le dedicamos tiempo a preparar un buen workflow de trabajo conseguimos acortar enormemente en tiempo planificado, tardando 66:45 horas.

Implementación de menús y del HUD:

Planificamos 80 horas para la implementación de menús y del HUD, pero le dedicamos 46 horas en total.

Postproducción digital (PD):

HUD/Imágenes menús:

Planificamos 16 horas para el diseño de las diferentes imágenes del HUD y de los menús en Photoshop, pero finalmente le dedicamos 10 horas.

Créditos:

Para los créditos planificamos 32 horas, pero fueron 17:30 reales lo que tardamos.

Realidad virtual (RV):

Modelado de los personajes:

El modelado del personaje fue realizado de imprevisto a mitad de una iteración, por lo cual no hicimos una planificación inicial, pero nos llevó un total de 30 horas.

Modelado del entorno y de los elementos:

Este entregable fue realizado en hitos anteriores.

Texturizado de los personajes:

El texturizado del personaje fue realizado a mitad de una iteración sin planificarlo previamente, así que no hicimos una planificación desde un primer momento, pero nos llevó 20 horas.

Texturizado del entorno y de los elementos:

Hemos dedicado muchísimo tiempo a texturizar el escenario y los elementos, planificamos 472 horas y le hemos dedicado 298:30 horas.

Conclusión:

Hemos cumplido la planificación prevista en el hito 0 y además hemos avanzado en entregables de otros hitos en algunas asignaturas, como el depurador visual de la IA. Creemos que hemos cumplido sin problemas con la planificación inicial del hito 3.