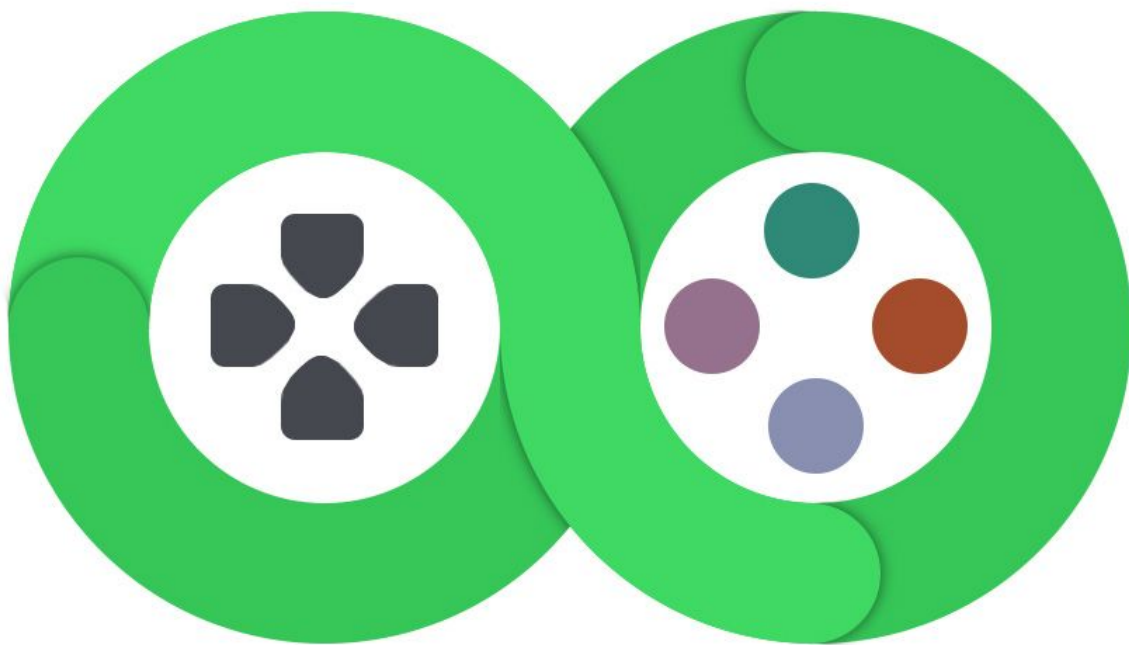


# Comparativa previsión y real del hito 1



**PARADOX | STUDIOS**

## **Paradox Studios:**

Moltó Ferré, Enrique

Muñoz Periñán, 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 1 hemos cumplido todo lo que queríamos hacer, además hemos avanzado materia de otros hitos en algunas asignaturas.

A continuación iremos asignatura por asignatura explicando lo que hemos hecho de ese hito en esa asignatura, así como lo que hemos avanzado de otros hitos.

### **Proyectos multimedia (PM):**

En proyectos multimedia hemos hecho todo el trabajo que se nos exigía, hemos elaborado el plan de riesgos y el plan de contingencia, así como los planes de iteración y los informes de las mismas.

También hemos aplicado el modelo EVA y hemos hecho la comparativa de la planificación prevista y real del hito 1.

### **Técnicas avanzadas de gráficos (TAG):**

En TAG en este hito no teníamos ningún entregable, no obstante hemos decidido avanzar en la asignatura y ya hemos conseguido una buena base del motor/visualizador 3D, hemos hecho el cargado de modelos 3D desde ficheros con sus texturas y shaders básicos. Además tenemos un árbol de la escena básico y gestor de recursos (modelos, texturas y shaders). Por último hemos incluido una librería para la interfaz gráfica de nuestro juego. Aproximadamente tenemos un 60% de lo que se nos pide en el hito 3.

### **Videojuegos I (V1):**

En videojuegos 1 planificamos que haríamos 4 documentos, el trigger system y el multijugador, y hemos conseguido cumplir con lo planificado.

Hemos realizado un trigger system básico funcional, y en el multijugador, ya hemos implementado una estructura y arquitectura funcional, el prototipo es totalmente jugable en el multijugador y todas las funciones del multijugador ya están implementadas.

También hemos implementado ya el esqueleto de la estructura de la máquina de estados de la IA, entregable del hito 3 y que ya tenemos bastante avanzado.

### **Videojuegos II (V2):**

En Videojuegos II planificamos tener ya el control del player por motor de físicas, cosa que ya hemos implementado con Bullet3D.

También hemos usado propiedades físicas en las mecánicas, como planificamos inicialmente, un ejemplo de esto es la granada o el RocketJump.

Además hemos conseguido usar trazados de rayos y otros tests de físicas, un ejemplo de esto son los disparos en los que usamos RayTracing.

Hemos implementado también todas las mecánicas y los power-ups que queríamos desde el primer momento.

El documento con la especificación del formato también ha sido realizado, además el exportador y cargador de niveles está muy avanzado, algo que estaba previsto para el Hito 2.

Por último, también hemos conseguido la implementación de la cámara First Person Shooter (FPS).

### **Postproducción digital (PD):**

En postproducción digital sólo teníamos planificado realizar el logo y su respectivo video y lo hemos conseguido sin problemas.

## **Realidad virtual (RV):**

En realidad virtual únicamente teníamos planeado hacer los bocetos de los personajes, elementos y entorno, y los hemos realizado.

## **Conclusión:**

Hemos cumplido la planificación prevista en el hito 0 y además hemos avanzado en entregables de otros hitos en diferentes asignaturas. En general hemos cumplido con creces la planificación.