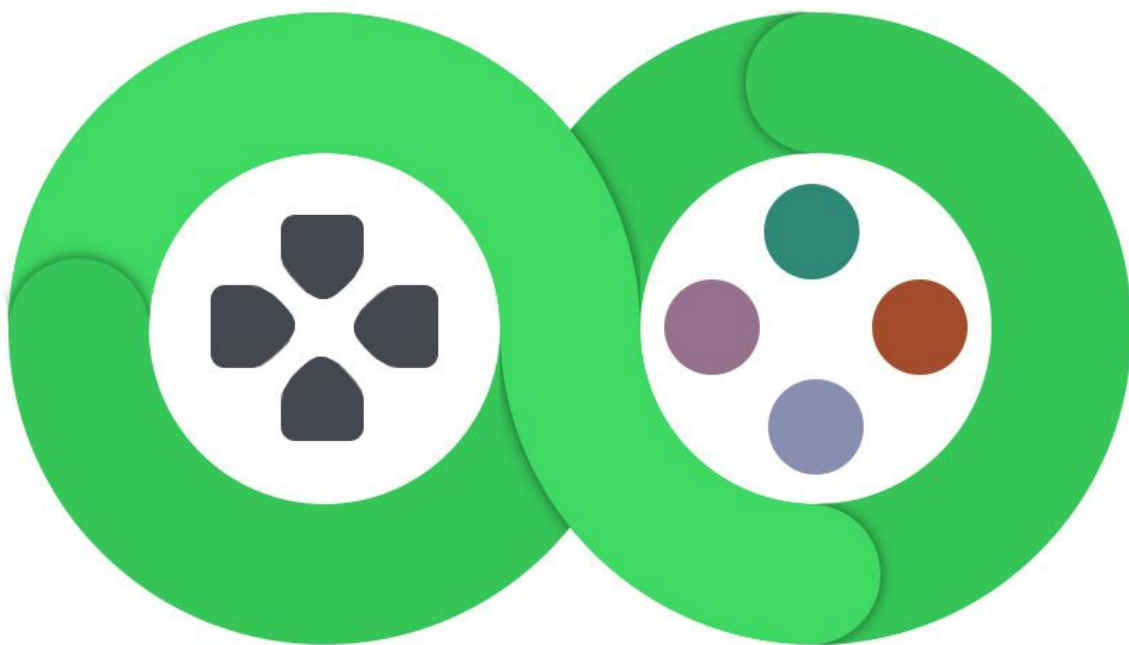


# Revisión de la especificación del proyecto



**PARADOX | STUDIOS**

## ***Paradox Studios:***

Moltó Ferré, Enrique

Muñoz Perriñán, José Luis

Pérez Cristo, Rubén

Rebollo Berná, Antonio

Zamora Pastor, Julio

## **Comentario general**

Por el momento se han cumplido todos los objetivos planificados en el tiempo previsto, e incluso en algunos casos se ha avanzado trabajo de próximos hitos. A continuación vamos a ir asignatura por asignatura detallando los objetivos cumplidos hasta ahora.

## **Técnicas avanzadas de gráficos**

En técnicas avanzadas de gráficos hemos cumplido todos los objetivos hasta la fecha. Se ha hecho una primera versión del visor/motor 3D en OpenGL con shaders básicos y se ha implementado la carga de modelos desde ficheros utilizando Assimp. También un gestor de recursos para texturas y shaders.

## **Videojuegos I**

En videojuegos I se han cumplido todos los entregables hasta el momento, se han hecho los documentos, el trigger system y el multijugador en tiempo real que teníamos planificado para el hito 1, así como el sistema de búsqueda de caminos y control para enemigos, el sistema de Waypoints para pathfinding continuo y el sistema de depuración visual del motor de Red.

Además, ya está implementada la estructura básica de la máquina de estados de la IA, trabajo adelantado del Hito 3.

## **Videojuegos II**

En videojuegos II también se han cumplido todos los objetivos planificados hasta el hito 2.

Del hito 1 se ha diseñado e implementado la arquitectura basada en objetos, se ha realizado el documento con la especificación del formato y se han terminado todas las mecánicas jugables y power-ups, así como la implementación de la cámara FPS y el control del Player mediante Bullet3D.

Del hito 2 ya se ha implementado el cargador de niveles y el editor de niveles, también se ha integrado la librería para GUI.

## **Postproducción digital**

En postproducción digital a estas alturas teníamos que haber hecho el video del logo y el cartel del juego, y ambos objetivos han sido realizados con éxito.

## **Realidad virtual**

En realidad virtual solamente nos habíamos propuesto hacer los bocetos a estas alturas del proyecto, no obstante, además de los bocetos hemos avanzado bastante con el modelado de los elementos y el entorno, ya tenemos todas las armas modeladas, así como diversos elementos del escenario y el personaje del juego empezado.

## **Conclusiones finales**

Estamos muy satisfechos con el trabajo realizado y los objetivos cumplidos hasta el momento, creemos que el ABP avanza de manera correcta y constante, por lo que **no vemos necesario realizar una reestimación del proyecto**. Esperamos tener al final del curso un producto final con una calidad más que aceptable.