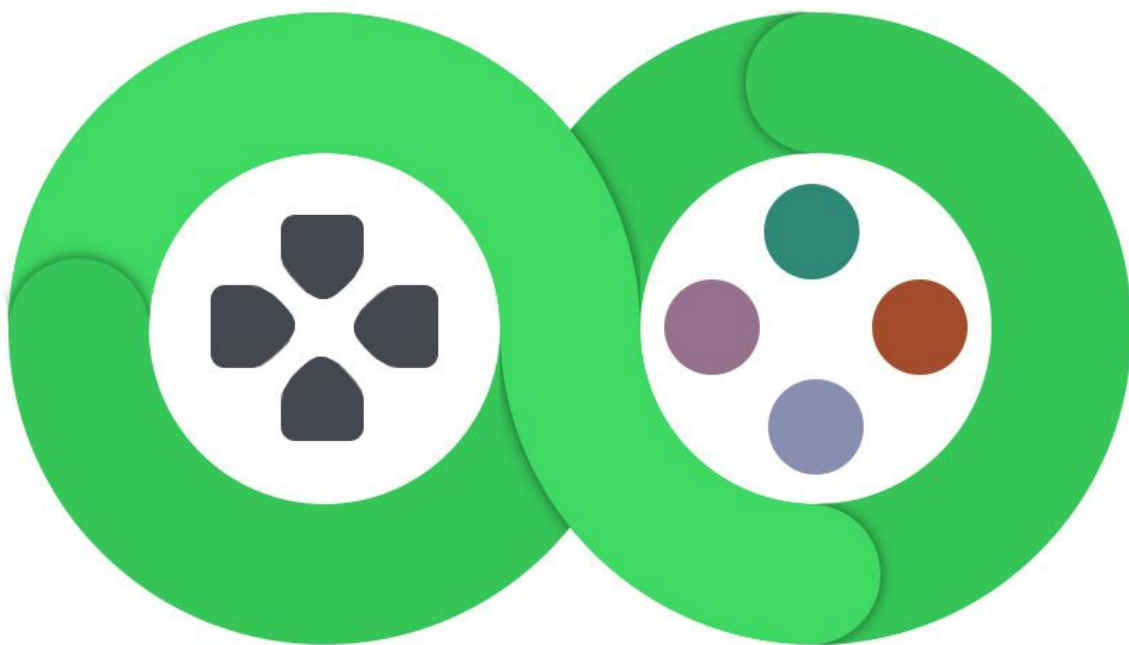


Revisión de la especificación del proyecto



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

(Tienes que escribir aquí, Toni). Vale pplu. np iko

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.