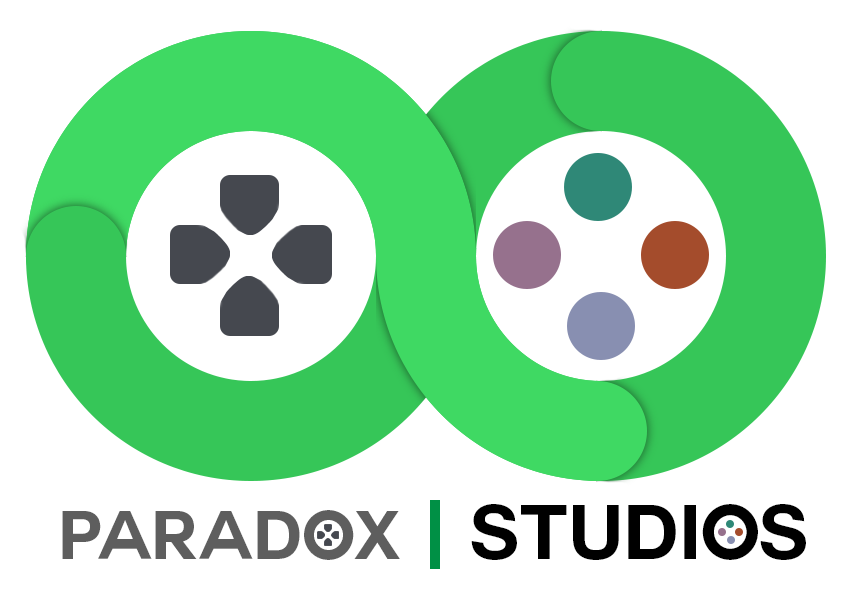
**Resumen de entregables del hito 3**

****

***Paradox Studios:***

Moltó Ferré, Enrique

Muñoz Periñán, José Luis

Pérez Cristo, Rubén

Rebollo Berná, Antonio

Zamora Pastor, Julio

1. **Tabla de entregables del hito 2:**

**Proyectos Multimedia**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Asignatura | Item | Nombre entregable | Entregado | Enlace |
| PM | PM.25 | Detallar plan de iteraciones del mes Febrero-Marzo. Creación Subtareas y precedencias en Project | X |  |
| PM | PM.26 | Detallar plan iteraciones del mes de Febrero-Marzo. Asignar recursos a las tareas en Project | X |  |
| PM | PM.27 | Registrar de tiempos y % de realización de tareas en Project | X |  |
| PM | PM.28 | Comparar la planificación prevista y real en Project hito 3. | X |  |
| PM | PM.29 | Confeccionar Informes de iteración e informe resumen de Hito 3 | X |  |
| PM | PM.30 | Elaborar la presentación del Hito 3 | X |  |
| PM | PM.31 | Exponer presentación del Hito 3 | X |  |

**Técnicas Avanzadas de Gráficos**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Asignatura | Item | Nombre entregable | Entregado | Enlace |
| TAG | Entregable 4 | Arbol 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 | X |  |
| TAG | Entregable 5 | Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo transformacion (traslación, rotación y escalado relativos y absolutos. Otras transformaciones). Salida en modo texto | X |  |
| TAG | Entregable 6 | Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo cámara y luz (cámaras y luces de dos tipos). Salida en modo texto | X |  |
| TAG | Entregable 7 | Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo malla. Salida en modo texto |  |  |
| TAG | Entregable 8 | Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo animación (cuadro a cuadro). Salida en modo texto |  |  |
| TAG | Entregable 9 | 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 |  |  |
| TAG | Entregable 10 | Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Integración con el motor. Sin materiales, texturas, cámara ni luces |  |  |
| TAG | Entregable 11 | 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. |  |  |
| TAG | Entregable 12 | Gestor de recursos: Carga de materiales y texturas. Salida en modo texto |  |  |
| TAG | Entregable 13 | Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Añadiendo materiales y texturas. |  |  |
| TAG | Entregable 14 | Fachada: creación de una fachada entre el motor y la aplicación. |  |  |
| TAG | Entregable 15 | Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados |  |  |
| TAG | Entregable 16 | IGC: Aplicación: cargador de modelos, movimiento del modelo, de las luces y de la cámara. Cambio de modelo, materiales y texturas. Animaciones. Integración con el motor; ICED: Integración con el videojuego, sustitución de Irrlicht por el motor propio |  |  |

**Videojuegos 2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Asignatura | Item | Nombre entregable | Entregado | Enlace |
| V2 | V2.23 | Diseño y creación de niveles | X |  |
| V2 | V2.16 | Implementación de menús | X |  |
| V2 | V2.15 | Implementación del HUD | X |  |

**Realidad Virtual**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Asignatura | Item | Nombre entregable | Entregado | Enlace |
| RV | Item 2 | Modelado de los personajes | X |  |
| RV | Item 3 | Texturizado de los personajes | X |  |
| RV | Item 8 | Modelado del entorno y los elementos | X |  |
| RV | Item 9 | Texturizado del entorno y elementos | X |  |

**Post Producción Digital**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Asignatura | Item | Nombre entregable | Entregado | Enlace |
| PD | Item 5 | Créditos | X |  |
| PD | Item 7 | HUD/Imágenes menús | X |  |

**Videojuegos 1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Asignatura | Item | Nombre entregable | Entregado | Enlace |
| V1 | V1.08 | Sistema de toma de decisión con Lógica Difusa | X |  |
| V1 | V1.18 | Sistema de percepción sensorial (vista, oído, olfato, canalaes…) | X |  |

1. **Entregables de otros hitos posteriores**

**Videojuegos 1**

* **Hito 4**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Asignatura | Item | Nombre entregable | Entregado | Enlace |
| V1 | V1.25 | Sistema de depuración visual in-game de la IA | X |  |

1. **Entregables de hitos anteriores**

**Videojuegos 1**

* **Hito 1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Asignatura | Item | Nombre entregable | Entregado | Enlace |
| V1 | V1.34 | Multijugador en tiempo real) | X |  |
| V1 | V1.17 | Sistema de gestión de eventos (Trigger System/Event Manager) | X |  |

**NOTA:** esta entrega ya se hizo en su debido momento en el hito 1, sin embargo, tal como se nos indicó faltaba el código fuente de los entregables. Se vuelven a entregar dichos entregables con el código.

* **Hito 2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Asignatura | Item | Nombre entregable | Entregado | Enlace |
| V1 | V1.10 | Sistema de búsqueda de caminos y control (Pathplanning/following) | X |  |
| V1 | V1.23 | Sistema de Waypoints para pathfinding continuo | X |  |
| V1 | V1.36 | Sistema de depuración visual del motor de Red | X |  |

**NOTA:** esta entrega ya se hizo en su debido momento en el hito 2, sin embargo, tal como se nos indicó faltaba el código fuente de los entregables. Se vuelven a entregar dichos entregables con el código.