

Proyecto Vesper

Grupo Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 3 Hito 3"

Hito: 3
Fecha entrega: 13-3-2017
Versión: 1

Componentes:

- Nerea Castellanos Rodríguez
- Catherine Castrillo González
- Sandra Fraile Infante
- Stoycho Ivanov Atanasov
- Julia Martínez Valera
- Gaspar Rodríguez Valero

1. Propósito

El propósito del documento representa el Informe de seguimiento del Hito 3 Iteración 3 correspondiente al proyecto Vesper de la rama de Videojuegos en el que se detalla las tareas realizadas en dicha iteración, las horas realizadas y estimadas, el porcentaje cumplido y si dicha actividad tiene alguna observación. También analizaremos las causas de dichos resultados en el apartado de conclusiones.

2. Conclusiones

En esta iteración se han podido completar todos los entregables de la asignatura **Técnicas Avanzadas de Gráficos** con éxito.

En la asignatura de **Videojuegos 1** se continúa con la tarea de la iteración 1: *Sistema de búsqueda de caminos y control*, se encuentran algunos caminos, pero hay problemas para encontrar caminos en zonas cerradas. En la tarea: *Sistema de depuración visual in-game de la IA*, se ha encontrado un error al empezar a implementar el entregable, y ha impedido poder realizarlo. En la tarea: *Sistema de memoria de estado y reacción para NPCs*, debido a los problemas con los sensores, no se ha podido implementar. Estas dos últimas se acabarán en el próximo hito 4.

En la asignatura de **Realidad virtual** en la tarea: *Modelado de los personajes*, faltan dos personajes y mejorar los enemigos. Esto se irá realizando durante las próximas iteraciones. En la tarea: *captura de movimiento*, no están hechas todas las capturas de movimiento, por lo que hemos estado en proceso de aprendizaje para cuando tengamos todas las capturas. En la tarea: *Texturizado del entorno y elementos*, hemos ido tomando contacto con el programa y haciendo las primeras texturas.

3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
[RV] Modelado del entorno y elementos	50%	50h / 50h	Se seguirán desarrollando en las siguientes iteraciones.
[RV] Modelado de los personajes	60%	100h / 60h	Se terminará en el hito 4.
[RV] Captura de movimiento	5%	50h / 1h	Se seguirá en el hito 4.
[RV] Texturizado del entorno y elementos	10%	50h / 5h	Se terminará en el hito 4.
[TAG] Gestor de recursos: Carga de materiales y texturas. Salida en modo texto	100%	20h / 13h	
[TAG] 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.	100%	20h / 6h	
[TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Integración con el motor. Sin materiales, texturas, cámara ni luces	100%	10h / 8h	
[V1] Sistema de búsqueda de caminos y control	80%	50h / 20h	Se seguirá mejorando.
[V1] Sistema de depuración visual in-game de la IA	5%	50h / 7h	Se llevará a cabo en el Hito 4
[V1] Sistema de memoria de estado y reacción para NPCs	0%	34h / 0h	Se llevará a cabo en el Hito 4

[PM] Realizar informes de iteración 3	100%	2h / 2h	
---	------	---------	--