

Proyecto Vesper

Grupo Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 3 Hito 4"

Hito: 4
Fecha entrega: 17-5-2017
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 4 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.

2. Conclusiones

[PD] Making of juego/Proyecto

Inicialmente se pensó y se realizó parte de una idea para el making of, pero finalmente se cambió de idea a la actual. Por lo que el número de horas totales sería mayor debido a este conflicto.

3. Tabla Resumen

| Tarea / Entregable | % realizado | Horas Estimadas / Dedicadas | Observaciones |
|---|-------------|-----------------------------|--|
| [RV] Rigging de los personajes | 80% | 25h/30h | |
| [PD] Making of juego/proyecto | 100% | 100h/80h | Se empezó una idea pero finalmente nos decantamos por otra |
| [PM] Confeccionar Informes de iteración 3 | 100% | 4,8h /5 h | |
| [RV] Texturizar personajes | 90% | 50 h/30h | |
| [TAG] 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 | 45% | 60h/30h | |
| [RV] Modelado de los personajes | 78% | 100h/72h | |
| [RV] Texturizar entorno y elementos | 47% | 50h / 25h | |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados | 30% | 45h / 30h | |
| [TAG] Extras (a determinar por el grupo) | 24% | 170h/38h | |