

# **Proyecto** Vesper

## **Grupo** Skyscrapers

### "INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 1 Hito 4"

Hito: 4

Fecha entrega: 19-4-2017

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 1 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

**[V2] Sistema de Level-Of-Detail (LoD) para la selección de la malla gráfica de los objetos:** Por falta de recursos y tiempo no se implementará para ese esfuerzo emplearlo en otras partes del proyecto.

**[V2] Implementación de cespel y vegetación:** Por falta de recursos y tiempo no se implementará para ese esfuerzo emplearlo en otras partes del proyecto.

**[V1] Sistema de percepción sensorial:** Realizado la percepción sensorial pero no tan precisa con la estipulada en el proyecto, un sistema de visión basado en físicas por colisión y sistema de oído mediante el gestor de eventos.

**[V2] Implementación de clipping:** Se mostró un gran cambio al nivel de CPU cambiando de un 22% de CPU a un 10% aunque no contamos con capturas.

## 3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
[PM] Detallar plan iteraciones del mes de Abril-Mayo. Creación Subtareas y precedencias en Project	100%	4,8h / 5h	
[PM] Detallar plan iteraciones del mes de Abril-Mayo. Asignar recursos a las tareas en Project.	100%	4,8h/5 h	
[PM] Registrar de tiempos y % de realización de tareas en Project	100%	9,6 h/10 h	
[PM] Comparar la planificación prevista y real en Project hito 4.	100%	9,6 h/10h	
[TAG]Efectos visuales (3 efectos)	5%	40h/2h	Planteamiento sobre qué efectos a escoger
[V2] Implementación de cesp�ed y vegetaci�on	0%	15h/ 0h	Sin recursos
[PM] Realizar informe de la iteraci�on 1	100%	4,8h / 5 h	
[V1] Sistema de Waypoints para pathfinding continuo	100%	60h/34h	Mejoras aplicadas mediante raycasting.
[V1] Sistema de b�usqueda de caminos y control ( Pathplanning / following )	100%	50h/35h	
[V2] Dise�o y creaci�on de niveles	100%	60h / 20h	Tarea completada
[V2] Implementaci�on de clipping	100%	20h / 15h	Tarea completada, sin comparativa

(comparativa de FPS con/sin oclusiones)			
[RV] Texturizar personajes	40%	50h / 13h	Primeras texturas, con algunos problemas con la aplicación
[V2] Sistema de Level-Of-Detail (LoD) para la selección de la malla gráfica de los objetos	0%	15h / 0h	No se realizará por falta de recursos
[RV] Modelado del entorno y elementos	100%	100h / 90h	Faltan los últimos objetos de decoración
[V1] Sistema de percepción sensorial	70%	28h / 74h	Finalizado en este punto.
[V2] Mecánicas de puzzle	100%	8h / 12h	Tarea completada
[V2] Mecánicas básicas entidades sin IA	100%	25h / 15h	Pulir la programación, aunque ya son totalmente funcionales
[TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados	20%	45h / 10h	Problemas de gestión del Z-buffer
[RV] Rigging de los personajes	15%	25h/3h	Aprendiendo con los primeros modelos
[RV] Captura de movimiento	100%	50h/40h	Tomadas todas las capturas en clase y tratadas
[RV] Texturizar entorno y elementos	10%	50h / 3h	
[RV] Modelado de los personajes	25%	100h/20h	Un personaje terminado
[TAG] Optimizaciones del motor (4 técnicas)	40%	45h / 10h	Clipping