

Proyecto Vesper

Grupo Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 4 Hito 3"

Hito: 3
Fecha entrega: 27-3-2017
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 4 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

En esta tercera iteración no se han completado muchas de las tareas definidas ya que se han estado acabando otras de iteraciones anteriores.

En **Videojuegos 2** se han continuado con las tareas de la iteración 1: *Mecánicas básicas entidades sin IA y mecánicas de puzzle*, las mecánicas funcionan (se abren las puertas), pero no todos los tipos de puerta están implementados en el mapa. Ambas se encuentran en un 90% y se irán completando conforme avance el proyecto. En el *Diseño y creación de niveles*: falta el último nivel por diseñar y reorganizar los objetos del entorno de los niveles que ya han sido realizados.

En **Videojuegos 1**, se han continuado con tareas de iteraciones anteriores como son el *sistema de percepción sensorial*: falta por implementar la vista de la IA, el *Sistema de búsqueda de caminos y control* y *Sistema de gestión de eventos*. Que se seguirán haciendo en el Hito 4.

En la asignatura de **Técnicas avanzadas de gráficos** se han completado dos de las tareas definidas con éxito pero no ha dado tiempo a llevar a cabo la tarea: *Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados*, que se implementará en el Hito 4.

En **Realidad Virtual** se ha avanzado bastante con el *modelado de entorno y elementos*, tarea que corresponde a la iteración 2, pero no se ha podido empezar con el texturizado de personajes ya que no están acabados de modelar todavía.

3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
[RV] Modelado del entorno y elementos	90%	100h / 80h	Se terminará en el hito 4.
[RV] Texturizar personajes	0%	100h / 0h	Se realizará en el hito 4.
[V1] Sistema de percepción sensorial	50%	28h / 64h	Se terminará en el hito 4.
[V1] Sistema de gestión de eventos	100%	55h / 37h	
[V1] Sistema de búsqueda de caminos y control	70%	50h / 20h	Se terminará en el hito 4.
[TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados	0%	45h / 0h	Se implementará en el hito 4.
[TAG] Fachada: creación de una fachada entre el motor y la aplicación.	100%	25h / 15h	
[TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Añadiendo materiales y texturas.	100%	20h / 4h	
[V2] Diseño y creación de niveles	90%	60h / 20h	Se terminará en el hito 4.
[V2] Implementación de clipping (comparativa de FPS con/sin oclusiones)	0%	20h / 0h	Se realizará en el hito 4.
[V2] Sistema de Level-Of-Detail (LoD) para la selección de la malla gráfica de los objetos	0%	15h / 0h	Se realizará en el hito 4.
[V2] Mecánicas de puzzle	90%	8h / 10h	Se terminará en el hito 4.

[V2] Mecánicas básicas entidades sin IA	90%	25h / <u>22h</u>	Se terminará en el hito 4.
[PM] Realizar informes de iteración 4	100%	2h / 2h	