

Proyecto Vesper

Grupo Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 2 Hito 3"

Hito: 3
Fecha entrega: 27-2-2017
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 2 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

En esta segunda iteración hemos llevado muy al día la asignatura de Técnicas avanzadas de gráficos y hemos logrado completar casi todas las tareas. Por otro lado, hemos completado el tráiler del videojuego y continuado con las tareas incompletas de la iteración uno que van progresando.

En **Videojuegos 1** hemos continuado con la tarea de la iteración 1: *Sistema de percepción sensorial*, a la cual se le ha dedicado mucho tiempo, pero hay fallos de memoria por lo que no ha avanzado todo lo que debería. Se revisará el código y la estructura para solucionar dicho problema en la próxima iteración.

En **Técnicas avanzadas de gráficos** hemos aplazado las tareas: *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 y Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo animación (cuadro a cuadro). Salida en modo texto*; para el hito 4 ya que se han considerado prioritarias otras tareas. La tarea: *Árbol 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*, que correspondía a la iteración 1 ha sido completada en su totalidad. El resto han sido completadas con éxito

3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
[V1] Sistema de percepción sensorial	10%	28h / 60h	Fallos de memoria. Revisión del código y la estructura en las próximas iteraciones.
[PD] Tráiler juego	100%	36h / 40h	
[RV] Modelado del entorno y elementos	20%	100h / 20h	Se seguirán desarrollando en las siguientes iteraciones.
[RV] Modelado del entorno y elementos	20%	100h / 20h	Se seguirán desarrollando en las siguientes iteraciones.
[TAG] Árbol 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	100%	10h / 27h	
[TAG] Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo cámara y luz (cámaras y luces de dos tipos). Salida en modo texto	100%	15h / 5h	
[TAG] Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo malla. Salida en modo texto	100%	8h / 12h	
[TAG] Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo animación (cuadro a cuadro). Salida en modo texto	0%	15h / 0h	Se implementará en el hito 4.

[TAG] 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	0%	20h / 0h	Se implementará en el hito 4.
--	----	----------	-------------------------------