

Proyecto Vesper

Grupo Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 3 Hito 2"

Hito: 2
Fecha entrega: 14-01-2017
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 1 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 conclusión podemos decir que hemos ido cumpliendo con los objetivos principales así como: preparar la exposición que nos llevó más horas de las establecidas, implementar la cámara de seguimiento que costó mucho menos de lo establecido y el uso trazado de rayos, que aunque se pueda ir modificando está totalmente completado y con un tiempo menor del establecido.

Por otro lado, hemos decidido dejar el sistema de toma de decisiones y el visualizador en OpenGL para la última iteración.

Respecto a la animación del logo en esta iteración hemos conseguido idear, diseñar y crear el que será nuestro logo para después animarlo. Una vez claro esto vamos a empezar con la animación en las próximas iteraciones.

Implementación de cámara inteligente que ajuste ángulo y zoom se irá realizado durante las siguientes iteraciones ya que en esta se ha podido completar el 50% pero han surgido algunos problemas que se irán resolviendo.

El modelo de EVA en Project lo pusimos para esta iteración inicialmente, pero tras conocer que será explicado más adelante lo dejaremos para dicho momento.

La gestión de colisiones de la cámara se ha dejado para la entrega del hito 2 ya que se ha considerado que debe pertenecer a dicho hito.

3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
[V1] Comunicación simulada básica entre NPCs (Blackboard)	100%	38h	Se ha realizado el 100% pero es posible que se pueda modificar en los siguientes hitos
[PD] Creación de los menús / HUD	100%	4h 16 min	
[V2] Integración de librería para GUI	100%	14h	Hemos realizado el entregable para que se evalúe pero en el hito 3 tendremos que adaptarlo a nuestro motor gráfico