

Proyecto Vesper

Grupo Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO Iteración 2 Hito 4"

Hito: 4
Fecha entrega: 3-5-2017
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 2 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] Implementación de sistemas de partículas: Sin recursos para desarrollar la tarea.

3. Tabla Resumen

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
[TAG] Extras (a determinar por el grupo)	20%	170h/30h	
[V2] Implementación de sistemas de partículas	0%	15h /0h	Sin recursos
[PD] Crear créditos	100%	25 h	Tarea completada
[PM] Confeccionar Informes de iteración 2	100%	4,8h/5 horas	Tarea completada
[RV] Texturizar personajes	70%	50h / 33h	
[RV] Rigging de los personajes	49%	25h/11h	
[RV] Texturizar entorno y elementos	27%	50h / 18h	
[RV] Modelado de los personajes	58%	100h/52h	Un personaje terminado
[TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados	30%	45h / 30h	
[TAG]Efectos visuales (3 efectos)	10%	40h/5h	Apartado hasta próxima valoración
[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/10h	

--	--	--	--