**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 3 Hito 3"

Hito: 3

Fecha entrega: 13-3-2017

Versión: 1

Componentes:

* Nerea Castellanos Rodríguez
* Catherine Castrillo González
* Sandra Fraile Infante
* Stoycho Ivanov Atanasov
* Julia Martínez Valera
* Gaspar Rodríguez Valero

# Propósito

El propósito del documento representa el Informe de seguimiento del Hito 3 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 en el apartado de conclusiones.

# Conclusiones

/\* PONER ASIGNATURA Y DETALLAR EL XQ SI NO SE HA ACABADO UNA TAREA O NO SE HA EMPEZADO

ESTARIA BIEN PONER UNA CONCLUSIÓN GENERAL AL FINAL COMO CONCLUSIÓN DE COMO VA EL PROYECTO\*/

**[V1] Sistema de búsqueda de caminos y control:** Se encuentran algunos caminos. Problemas para encontrar caminos en zonas cerradas.

**[RV] Modelado de los personajes:** Faltan dos personajes y mejorar los enemigos.

**[RV] Captura de movimiento:** No están hechas todas las capturas de movimiento.

**[RV] Texturizado del entorno y elementos:** Toma de contacto con el programa y primeras texturas.

**[V1] Sistema de depuración visual in-game de la IA:** Al empezar a implementar este entregable se ha encontrado un error que ha impedido realizarlo.

**[V1] Sistema de memoria de estado y reacción para NPCs:**  Debido a los problemas con los sensores, no se ha podido implementar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [RV] Modelado del entorno y elementos | 50% | 100h / 50h | Se seguirán desarrollando en las siguientes iteraciones. |
| [V1] Sistema de búsqueda de caminos y control | 80% | 50h / 20h | Se seguirá mejorando. |
| [TAG] Gestor de recursos: Carga de materiales y texturas. Salida en modo texto | 100% | 20h /13h |  |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Con cámaras y luces de varios tipos. Visualización con registro de cámaras y luces. | 100% | 20h / 6h |  |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Integración con el motor. Sin materiales, texturas, cámara ni luces | 100% | 10h / 8h |  |
| [RV] Modelado de los personajes | 60% | 100h / 60h | Se terminará en el hito 4. |
| [RV] Captura de movimiento | 5% | 50h / 1h | Se seguirá en el hito 4. |
| [RV] Texturizado del entorno y elementos | 10% | 50h / 5h | Se terminará en el hito 4. |
| [V1] Sistema de depuración visual in-game de la IA | 0% | 50h / 7h | Se llevará a cabo en el Hito 4 |
| [V1] Sistema de memoria de estado y reacción para NPCs | 0h | 34h / 0h | Se llevará a cabo en el Hito 4 |
| [PM] Realizar informes de iteración 3 |  | 2h / |  |

# Tabla Resumen