**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

# 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.*

# Conclusiones

**[V2] Implementación de sistemas de partículas**: Sin recursos para desarrollar la tarea.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /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 |  |