**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 1 Hito 3"

Hito: 3

Fecha entrega: 12-2-2017

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\*/

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [TAG] Gestor de recursos: Carga de materiales y texturas. Salida en modo texto | 100% | 20 horas estimadas/13 horas dedicadas |  |
| [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. |  | 20 horas estimadas/ |  |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Integración con el motor. Sin materiales, texturas, cámara ni luces |  | 10 horas estimadas/ |  |
| [RV] Modelado de los personajes |  | 100 horas estimadas/ |  |
| [RV] Captura de movimiento |  | 50 horas estimadas/ |  |
| [RV] Texturizado del entorno y elementos |  | 50 horas estimadas/ |  |
| [V1] Sistema de depuración visual in-game de la IA |  | 50 horas estimadas/ | Se llevará a cabo en el Hito 4 |
| [V1] Sistema de memoria de estado y reacción para NPCs |  | 34 horas estimadas/ | Se llevará a cabo en el Hito 4 |
| [PM] Realizar informes de iteración 3 |  | 2 horas estimadas/ |  |

Videojuegos 1

* El sistema de depuración visual de la IA se entregará en el Hito 4 ya que tuvimos algunos problemas de instalación
* Sistema de memoria de estado y reacción para NPCs

# Tabla Resumen