**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 4 Hito 3"

Hito: 3

Fecha entrega: 27-3-2017

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 1 Iteración 1 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] Mecánicas básicas entidades sin IA y mecánicas de puzzle:** Las mecánicas funcionan (se abren las puertas), pero no todos los tipos de puerta están implementados en el mapa.

**[V1] Sistema de percepción sensorial:** Falta por implementar la vista de la IA.

**[V2] Diseño y creación de niveles:** Falta el último nivel por diseñar y reorganizar los objetos del entorno de los niveles que ya han sido realizados.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [V2] Mecánicas de puzzle | 90% | 8h / 10h | Se terminará en el hito 4. |
| [V2] Mecánicas básicas entidades sin IA | 90% | 25h / 10h | Se terminará en el hito 4. |
| [PD] Tráiler juego | 100% | 36h /40h |  |
| [RV] Modelado del entorno y elementos | 90% | 100h / 80h | Se terminará en el hito 4. |
| [V1] Sistema de percepción sensorial | 50% | 28h / 64h | Se terminará en el hito 4. |
| [V1] Sistema de gestión de eventos | 100% | 55h / 37h |  |
| [V1] Sistema de búsqueda de caminos y control | 70% | 50h / 20h | Se terminará en el hito 4. |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados | 0% | 45h / 0h | Se implementará en el hito 4. |
| [TAG] Fachada: creación de una fachada entre el motor y la aplicación. | 100% | 25h / 15h |  |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Añadiendo materiales y texturas. | 100% | 20h / 4h |  |
| [V2] Diseño y creación de niveles | 90% | 60h / 20h | Se terminará en el hito 4. |
| [V2] Implementación de clipping (comparativa de FPS con/sin oclusiones) | 0% | 20h / 0h | Se realizará en el hito 4. |
| [RV] Texturizar personajes | 0% | 100h / 0h | Se realizará en el hito 4. |
| [V2] Sistema de Level-Of-Detail (LoD) para la selección de la malla gráfica de los objetos | 0% | 15h / 0h | Se realizará en el hito 4. |
| [PM] Realizar informes de iteración 4 |  | 20h / |  |