**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 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

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados |  | 45 horas estimadas/ |  |
| [TAG] Fachada: creación de una fachada entre el motor y la aplicación. |  | 25 horas estimadas/ |  |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Añadiendo materiales y texturas. |  | 20 horas estimadas/ |  |
| [V2] Diseño y creación de niveles |  | 60 horas estimadas/ |  |
| [V2] Implementación de clipping (comparativa de FPS con/sin oclusiones) |  | 20 horas estimadas/ |  |
| [RV] Texturizar personajes |  | 100 horas estimadas/ |  |
| [V2] Sistema de Level-Of-Detail (LoD) para la selección de la malla gráfica de los objetos |  | 15 horas estimadas/ |  |
| [PM] Realizar informes de iteración 4 |  | 20 horas estimadas/ |  |