**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 2 Hito 3"

Hito: 3

Fecha entrega: 27-2-2017

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

En esta segunda iteración hemos llevado muy al día la asignatura de Técnicas de gráficos avanzados y hemos logrado completar casi todas las tareas. Por otro lado, hemos completado el tráiler del videojuego y continuado con las tareas incompletas de la iteración uno que van progresando.

En **Videojuegos 1** a la tarea*Sistema de percepción sensorial* se le ha dedicado mucho tiempo, pero hay fallos de memoria por lo que no ha avanzado todo lo que debería. Se revisará el código y la estructura para solucionar dicho problema en la próxima iteración.

En **Técnicas de gráficos avanzados** hemos aplazado las tareas: *Gestor de recursos: Carga de modelos en formato múltiple en las entidades de tipo malla. Carga de varios ficheros para animación. Salida en modo texto* y *Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo animación (cuadro a cuadro). Salida en modo texto*; para el hito4 ya que se han considerado prioritarias otras tareas. El resto han sido completadas con éxito.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [V1] Sistema de percepción sensorial | 10% | 28h / 60h | Fallos de memoria. Revisión del código y la estructura en las próximas iteraciones. |
| [PD] Tráiler juego | 100% | 36h /36h |  |
| [TAG] Arbol de la escena: Tipos de datos para nodos (completo) y entidades (sólo clase padre; clases hijas sin contenido), construcción del árbol, recorrido del árbol, salida en modo texto | 100% | 10h / 27h |  |
| [TAG] Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo cámara y luz (cámaras y luces de dos tipos). Salida en modo texto | 100% | 15h / 5h |  |
| [TAG] Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo malla. Salida en modo texto | 100% | 8h / 12h |  |
| [TAG] Árbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo animación (cuadro a cuadro). Salida en modo texto | 0% | 15h / 0h | Se implementará en el hito 4. |
| [RV] Modelado del entorno y elementos | 20% | 100h / 20h | Se seguirán desarrollando en las siguientes iteraciones. |
| [TAG] Gestor de recursos: Carga de modelos en formato múltiple en las entidades de tipo malla. Carga de varios ficheros para animación. Salida en modo texto | 0% | 20h / 0h | Se implementará en el hito 4. |