**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 3 Hito 3"

Hito: 3

Fecha entrega: 13-3-2017

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 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

En esta iteración se han podido completar todos los entregables de la asignatura **Técnicas Avanzadas de Gráficos** con éxito.

En la asignatura de **Videojuegos 1** se continua con la tarea de la iteración 1: *Sistema de búsqueda de caminos y control***,** se encuentran algunos caminos, pero hay problemas para encontrar caminos en zonas cerradas. En la tarea: *Sistema de depuración visual in-game de la IA***,** se ha encontrado un erroral empezar a implementar el entregable, y ha impedido poder realizarlo. En la tarea: *Sistema de memoria de estado y reacción para NPCs*, debido a los problemas con los sensores, no se ha podido implementar. Estas dos últimas se acabarán en el próximo hito 4.

En la asignatura de **Realidad virtual** en la tarea: *Modelado de los personajes***,** faltan dos personajes y mejorar los enemigos. Esto se irá realizando durante las próximas iteraciones. En la tarea: *captura de movimiento***,** no están hechas todas las capturas de movimiento, por lo que hemos estado en proceso de aprendizaje para cuando tengamos todas las capturas. En la tarea:*Texturizado del entorno y elementos*, hemos ido tomando contacto con el programa y haciendo las primeras texturas.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [RV] Modelado del entorno y elementos | 50% | 50h / 50h | Se seguirán desarrollando en las siguientes iteraciones. |
| [V1] Sistema de búsqueda de caminos y control | 80% | 50h / 20h | Se seguirá mejorando. |
| [TAG] Gestor de recursos: Carga de materiales y texturas. Salida en modo texto | 100% | 20h /13h |  |
| [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. | 100% | 20h / 6h |  |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Integración con el motor. Sin materiales, texturas, cámara ni luces | 100% | 10h / 8h |  |
| [RV] Modelado de los personajes | 60% | 100h / 60h | Se terminará en el hito 4. |
| [RV] Captura de movimiento | 5% | 50h / 1h | Se seguirá en el hito 4. |
| [RV] Texturizado del entorno y elementos | 10% | 50h / 5h | Se terminará en el hito 4. |
| [V1] Sistema de depuración visual in-game de la IA | 5% | 50h / 7h | Se llevará a cabo en el Hito 4 |
| [V1] Sistema de memoria de estado y reacción para NPCs | 0% | 34h / 0h | Se llevará a cabo en el Hito 4 |
| [PM] Realizar informes de iteración 3 | 100% | 2h /2h |  |