**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 4 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 tercera iteración no se han completado muchas de las tareas definidas ya que se han estado acabando otras de iteraciones anteriores.

En **Videojuegos 2** se han continuado con las tareas de la iteración 1:*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. Ambas se encuentran en un 90% y se irán completando conforme avance el proyecto. En el *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.

En **Videojuegos 1**, se han continuado con tareas de iteraciones anteriores como son el *sistema de percepción sensorial*: falta por implementar la vista de la IA, el *Sistema de búsqueda de caminos y control y Sistema de gestión de* eventos*.* Que se seguirán haciendo en el Hito 4.

En la asignatura de **Técnicas de gráficos** avanzados se han completado dos de las tareas definidas con éxito pero no ha dado tiempo a llevar a cabo la tarea: *Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados,* que se implementará en el Hito 4.

En **Realidad Virtual** se ha avanzado bastante con el *modelado de entorno y elementos*, tarea que corresponde a la iteración 2, pero no se ha podido empezar con la texturización de personajes ya que no están acabados de modelar todavía.

# 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 / 22h | Se terminará en el hito 4. |
| [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 | 100% | 2h /2h |  |