**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 1 Hito 4"

Hito: 4

Fecha entrega: 19-4-2017

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 4 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] Sistema de Level-Of-Detail (LoD) para la selección de la malla gráfica de los objetos**: Por falta de recursos y tiempo no se implementará para ese esfuerzo emplearlo en otras partes del proyecto.

**[V2] Implementación de cesped y vegetación:** Por falta de recursos y tiempo no se implementará para ese esfuerzo emplearlo en otras partes del proyecto.

**[V1] Sistema de percepción sensorial:**  Realizado la percepción sensorial pero no tan precisa con la estipulada en el proyecto, un sistema de visión basado en físicas por colisión y sistema de oído mediante el gestor de eventos.

**[V2] Implementación de clipping**: Se mostró un gran cambio al nivel de CPU cambiando de un 22% de CPU a un 10% aunque no contamos con capturas.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [PM] Detallar plan iteraciones del mes de Abril-Mayo. Creación Subtareas y precedencias en Project | 100% | 4,8h / 5h |  |
| [PM] Detallar plan iteraciones del mes de Abril-Mayo. Asignar recursos a las tareas en Project. | 100% | 4,8h/5 h |  |
| [PM] Registrar de tiempos y % de realización de tareas en Project | 100% | 9,6 h/10 h |  |
| [PM] Comparar la planificación prevista y real en Project hito 4. | 100% | 9,6 h/10h |  |
| [TAG]Efectos visuales (3 efectos) | 5% | 40h/2h | Planteamiento sobre qué efectos a escoger |
| [V2] Implementación de cesped y vegetación | 0% | 15h/ 0h | Sin recursos |
| [PM] Realizar informe de la iteración 1 | 100% | 4,8h / 5 h |  |
| [V1] Sistema de Waypoints para pathfinding continuo | 100% | 60h/34h | Mejoras aplicadas mediante raycasting. |
| [V1] Sistema de búsqueda de caminos y control ( Pathplanning / following ) | 100% | 50h/35h |
| [V2] Diseño y creación de niveles | 100% | 60h / 20h | Tarea completada |
| [V2] Implementación de clipping (comparativa de FPS con/sin oclusiones) | 100% | 20h / 15h | Tarea completada, sin comparativa |
| [RV] Texturizar personajes | 40% | 50h / 13h | Primeras texturas, con algunos problemas con la aplicación |
| [V2] Sistema de Level-Of-Detail (LoD) para la selección de la malla gráfica de los objetos | 0% | 15h / 0h | No se realizará por falta de recursos |
| [RV] Modelado del entorno y elementos | 100% | 100h / 90h | Faltan los últimos objetos de decoración |
| [V1] Sistema de percepción sensorial | 70% | 28h / 74h | Finalizado en este punto. |
| [V2] Mecánicas de puzzle | 100% | 8h / 12h | Tarea completada |
| [V2] Mecánicas básicas entidades sin IA | 100% | 25h / 15h | Pulir la programación, aunque ya son totalmente funcionales |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados | 20% | 45h / 10h | Problemas de gestión del Z-buffer |
| [RV] Rigging de los personajes | 15% | 25h/3h | Aprendiendo con los primeros modelos |
| [RV] Captura de movimiento | 100% | 50h/40h | Tomadas todas las capturas en clase y tratadas |
| [RV] Texturizar entorno y elementos | 10% | 50h / 3h |  |
| [RV] Modelado de los personajes | 25% | 100h/20h | Un personaje terminado |
| [TAG] Optimizaciones del motor (4 técnicas) | 40% | 45h / 10h | Clipping |