**Proyecto**

Vesper

**Grupo**

Skyscrapers

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Iteración 3 Hito 4"

Hito: 4

Fecha entrega: 17-5-2017

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 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.

# Conclusiones

**[PD] Making of juego/Proyecto**

Inicialmente se pensó y se realizó parte de una idea para el making of, pero finalmente se cambió de idea a la actual. Por lo que el número de horas totales seria mayor debido a este conflicto.

# Tabla Resumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [RV] Rigging de los personajes | 80% | 25h/30h |  |
| [PD] Making of juego/proyecto | 100% | 100h/80h | Se empezó una idea pero finalmente nos decantamos por otra |
| [PM] Confeccionar Informes de iteración 3 | 100% | 4,8h /5 h |  |
| [RV] Texturizar personajes | 90% | 50 h/30h |  |
| [TAG]  IGC: Aplicación: cargador de modelos, movimiento del modelo, de las luces y de la cámara. Cambio de modelo, materiales y texturas. Animaciones. Integración con el motor; ICED: Integración con el videojuego, sustitución de Irrlicht por el motor propio | 45% | 60h/30h |  |
| [RV] Modelado de los personajes | 78% | 100h/72h |  |
| [RV] Texturizar entorno y elementos | 47% | 50h / 25h |  |
| [TAG] Visualización: visualizador OpenGL 4.X con cuatro shaders avanzados | 30% | 45h / 30h |  |
| [TAG] Extras (a determinar por el grupo) | 24% | 170h/38h |  |