**Proyecto**

“***SPACESHIP 1414***”

**Grupo**

“ASYNC GAMES”

"INFORME DE SEGUIMIENTO

Hito 4 Iteración 3"

Hito: 4

Fecha entrega: 26-05-2017

Versión: 1

Componentes:

* HÉCTOR MEDINA SANTAMARINA
* DAVID SEGARRA RODRIGUEZ
* PABLO TORREGROSA VERA
* IVÁN VADIM PINA MOLINA
* JAUME LLORET ENRIQUEZ
* SAMUEL NAVARRO GARCIA

# Propósito

El propósito de esta iteración ha sido trabajar las diversas tareas inacabadas de nuestro proyecto.

# Conclusiones

Seguimos trabajando la integración del motor con nuestro videojuego. Es una tarea muy importante, pero el progreso es lento debido a diversos problemas. Además, empezamos a aplicar las animaciones capturadas a nuestros modelos, algo en teoría sencillo, pero el desarrollo se ralentiza debido a que algunos modelos de Maya se deforman de maneras extrañas al llevarlos a Motionbuilder.

# Tabla Resumen

Todas las horas dedicadas puestas en la tabla se refieren solo a esta iteración. Algunas horas de trabajo están redondeadas.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| [TAG] Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo cámara y luz (cámaras y luces de dos tipos). | 50% | 15/10 |  |
| [TAG] Integración con el videojuego | 60% | 60/80 |  |
| [V2] Integración de librería para GUI | 50% | 10/10 |  |
| [RV] Modelado de personajes | 100% | 15/20 | Alien berserker y soldado |
| [RV] Modelado de entorno y elementos | 100% | 20/17+13 | Modelado del resto de armas y habitaciones |
| [RV] Rigging de personajes | 40% | 12/10 |  |
| [PM] Comparar planificación prevista y real | 10% | 10/4 |  |
| [PM] Elaborar informes Hito 4 | 15% | 10/1,25 |  |