

Proyecto **Lab21**

Grupo **Dire Wolf Games**

INFORME HITO 1

Hito:

Fecha entrega: 23-12-2016

Versión: 1.0

Componentes:

- Aarón Colston Avellà Hiles
- Sergio Huertas Ferrández
- Eduardo Ibáñez Frutos
- Marina López Menárguez
- Rubén Moreno Mora
- Rafael Soler Follana

1. Propósito

Mostrar el avance del desarrollo del proyecto a la finalización del Hito 1.

2. Conclusiones

Para el motor gráfico del videojuego se crea una estructura simple para la visualización de modelos 3D, usando shaders básicos. Se realiza una primera versión utilizando un cargador de modelos 3ds utilizado en la asignatura GC de tercer curso y se implementa una última versión utilizando la librería de carga de modelos Assimp.

3. Tabla resumen

3.1. Postproducción Digital.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
PD. Vídeo con animación del logo de la empresa	100%	60h/90h	
PD. Cartel del juego	100%	8h/3.5h	

3.2. Proyectos Multimedia.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
PM. Documento de Gestión de Riesgos	100%	23h/6h	
PM. Plan de iteraciones de noviembre	100%	23h/41h	
PM. Plan de iteraciones del mes de diciembre	100%	23h/19h	

3.3. Realidad Virtual.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
RV. Bocetos del entorno	100%	12h/12h	
RV. Bocetos de los elementos del entorno	100%	10h/20h	
RV. Boceto de los personajes	100%	24h/4.5h	

3.4. Técnicas Avanzadas de Gráficos.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
TAG. Visualización: visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por fichero. Shader básico.	100%	5h/8h	

3.5. Técnicas de Diseño Sonoro.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
TDS. Biblioteca de sonidos (1/3)			

3.6. Videojuegos I.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
VI. Sistema de gestión de eventos (Trigger System/Event Manager)	70%	55h/60h	Los Triggers y el TriggerSystem se encuentran en una versión Alfa. Se mejorarán en un futuro.
VI. Comunicación simulada básica entre NPCs (Blackboard)	30%	53h/13h	El Blackboard se ha aplazado para el siguiente Hito, donde la IA empezará a tener forma
VI. Diseño de requerimientos y funciones de red (Documentación)	100%	22h/27h	
VI. Diseño técnico de funcionamiento del motor de red (Documentación)	100%	15h/20h	
VI. Documento de diseño de sistemas de toma de decisión	50%	26h/14h	Documento sujeto a cambios conforme se vaya implementando.
VI. Documento de diseño técnico de la arquitectura de la IA	70%	20h/3h	Documento sujeto a cambios conforme se vaya implementando.
VI. Documento de diseño de mecánicas de los NPCs	70%	24h/3h	Documento sujeto a cambios conforme se vaya implementando.
VI Gestión de estados de la IA con máquina de estados	100%	28h/47h	
VI. Sistema de toma de decisión con Behavior Trees	100%	59h/104h	
VI. Sistema de búsqueda de caminos y control (Pathplanning/following)	70%	50h/19h	
VI. Sistema de percepción sensorial (vista, oído, olfato, canales...)	80%	36h/29h	

3.7. Videojuegos II.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
VII. Formato propio para la definición de los niveles (documento con la especificación del formato)	90%	2h/10h	El documento puede crecer conforme se vaya avanzando en el desarrollo del juego
VII. Mecánicas Básicas Entidades sin IA	100%	30h/65h	
VII. Mecánicas de acción	50%	30h/10h	La mayoría están implementados, pero no completo por dependencia de otros recursos (ej. agacharse → vincular a mesh en movimiento)
VII. Mecánicas de puzzle	100%	30h/20h	
VII. Sistema de depuración visual de las físicas	80%	5h/10h	Implementado aparte, no insertado en game. Funcional (falta rotar la parte “visible” de la visualización de las cajas).
VII. Utilización de joints en las mecánicas jugables	5%	17h/3h	Se ha hablado de la utilidad de este recurso en el juego y se ha dado preferencia a otras partes
VII. Diseño e implementación de la arquitectura basada en objetos	90%	50h/16h	Conforme se añadan luces y texturas, se tendrá que ir completando el motor.
VII. Formato propio para la definición de los niveles (documento con la especificación del formato)	90%	2h/10h	El documento puede crecer conforme se vaya avanzando en el desarrollo del juego.
VII. Uso de trazado de rayos y otros tests de las físicas	60%	17h/15.5h	