

Proyecto

Lab21

Grupo
Dire Wolf Games

INFORME HITO 4

Hito:
Fecha entrega: 26-05-2017
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 desarrollo del proyecto llevado a cabo durante el Hito 4.

2. Conclusiones

3. Tabla resumen

3.1. Videojuegos I.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
09. Sistema de toma de decisión con behaviour trees	100%	59h / 50h	
10. Sistema de búsqueda de caminos y control (Pathplanning)	100%	50h / 50h	
17. Sistema de gestión de eventos (Trigger System)	100%	55h / 63h	
18. Sistema de percepción sensorial (vista, oído...)	100%	36h / 31h	

3.2. Videojuegos II

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
03. Control del player por motor de físicas 2D	100%	60h/52h	
05. Uso de trazado de rayos y otros tests de las físicas	100%	60h/31h	
09. Mecánicas básicas entidades sin IA	100%	30h/70h	
10. Mecánicas de acción	100%	30h/35h	
12. Mecánicas de puzzle	100%	30h/20h	
17. Diseño y creación de niveles	100%	50h / 56h	
24. Implementación del sistema propio de GUI	100%	65h / 75h	
25. Implementación de menús	100%	40h/95h	
27. Implementación de clipping	100%	16h/24h	

3.3. Proyectos Multimedia

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
32. Plan de iteraciones de Abril/Mayo	100%	4.8h / 1h	
36. Informe del Hito 4	100%	9.6h / 3h	

3.4. Realidad Virtual

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
03. Texturizado de personajes	100%	60h/41h	Se cambian algunas texturas.
04. Captura de movimiento	100%	84h/53h	Se implementan las capturas con Maya y Blender.
05. Animación de los personajes	100%	150h / 102 h	Se han incluido las capturas realizadas con Maya.
08. Modelado de elementos	100%	84h/68h	Se terminan de realizar todos los modelos.
09. Texturizado de elementos	100%	60h/47h	

3.5. Postproducción digital

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
04. Making-of	100%	120h / 34 h	
06. Vídeo final del juego	100%	120h / 12h	
07. HUD/Imágenes menú	100%	60h / 58h	
08. Vídeos de carga	100%	60h / 9h	

3.6. Técnicas Avanzadas de Gráficos

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
15. Shaders avanzados (sombras)	100%	45h/48h	

3.7. Técnicas para el Diseño Sonoro

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
Integración de sonido en el juego	100%	11h/4h	
Integración del motor de audio	100%	11h/5h	