

Proyecto **Lab21**

Grupo **Dire Wolf Games**

INFORME HITO 3 Iteración 4

Hito:
Fecha entrega: 26-03-2017
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 avance del desarrollo del proyecto a la finalización de la Iteración 4 del Hito 3.

2. Conclusiones

3. Tabla resumen

3.1. Técnicas Avanzadas de Gráficos.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
<u>Entregable:</u> TAG. Gestor de recursos: Carga de modelos en formato múltiple en las entidades de tipo malla. Carga de varios ficheros para animación.	100%	20h/14h	La carga se realiza mediante los métodos de la clase EAnimation ubicada en src/graphics/tag/EAnimation

3.2. Videojuegos II

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
VII. Diseño de clipping.		/1h	
VII. Implementación de clipping.	25%	16h/4h	Se ha retrasado para esperar a que estuviera el motor dentro del juego.
<u>Entregable</u> : VII. Implementación del HUD	100%	30h/12h	Las 12 horas corresponden a esta iteración, siendo el total de 54 horas.
VII: Cámara inteligente	5%	28h/4h	
VII: Diseño de niveles		/6h	
VII: Creación de un sistema propio de GUI	95%	65h/55h	
VII: Implementación de menús.	95%	40h/80h	

3.2.2. Videojuegos I

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
VI. Sistema de Waypoints para pathfinding continuo.	70%	60/50h	
VI. Sistema de control de movimiento con Steering behaviours.	20%	30h/10h	

3.23. Postproducción digital

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
<u>Tarea</u> : diseño de HUD	40%	60h/24h	
<u>PD</u> : Trailer	20%	120h/27h	