

Proyecto **Lab21**

Grupo **Dire Wolf Games**

INFORME HITO 4 Iteración 1

Hito:

Fecha entrega: 19-04-2017

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 1 del Hito4.

2. Conclusiones

3. Tabla resumen

3.1. Videojuegos I.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
<u>Entregable:</u> VI.35 Sistema de predicción de movimiento.	100%	50h/10h	Se repasa la forma en que se envían los datos de actualización del jugador y los jugadores remotos. Se envía la velocidad x, z y cada 200ms se envía la posición actualizada.
VI.17 Sistema de gestión de eventos (Trigger System)	70%	/9h	Se crea un sistema para gestionar los eventos como abrir puertas, activar generadores, el oído de los enemigos.
VI.09 Sistema de toma de decisión con Behaviour Trees	80%	/4h	Rediseño de los árboles de comportamiento. El funcionamiento era correcto, pero los enemigos no tienen una buena IA aún.

3.2. Videojuegos II

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
--------------------	-------------	-----------------------------------	---------------

VII06. Sistema de depuración visual de las físicas.	100%	5h/6h	
VII10. Mecánicas de acción.	100%	/28h	Granada, dash, cambio de arma, disparos.
VII Diseño de niveles		/3h	

3.3. Proyectos Multimedia

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
Preparar charla Hito3	100%	10h	

3.4. Realidad Virtual

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
Texturizado de personajes		60h/20h	
Texturizado de entorno y elementos		60h/8h	
Modelado de entorno		/5h	
Animar player y npcs		150h/10h	