

Proyecto **Lab21**

Grupo
Dire Wolf Games

INFORME HITO 3

Hito:
Fecha entrega: 05-04-2017
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 del Hito 3.

2. Conclusiones

Integrado motor gráfico propio en el juego. Corregidas las mecánicas, y se adaptan los tamaños de los modelos a box2d mediante el uso de un factor de corrección. Se introducen los modelos propios de Lab21 realizados en Blender.

3. Tabla resumen

3.1. Postproducción Digital.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
PD. Trailer del juego	100%	120h/70h	
PD. HUD/Imágenes menú	50%	60h/48h	Falta el diseño del menú

3.2. Proyectos Multimedia.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
PM. Plan de iteraciones de febrero-marzo	100%	4.8h/3.6h	

3.3. Realidad Virtual.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
RV.Rigging de los personajes	100%	30h/33h	
RV. Captura de movimiento	20%	84h/13h	
RV. Modelado de NPCs y personaje	100%	84h/45h	

3.4. Técnicas Avanzadas de Gráficos.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
TAG. Árbol de la escena. Tipos de datos para entidades animadas	100%	15h/25h	
TAG. Árbol de la escena. Tipos de datos para entidades tipo transformación	100%	25h/24h	
TAG. Árbol de la escena. Tipos de datos para entidades tipo cámara y luz	100%	15h/17h	
TAG. Árbol de la escena. Tipos de datos para nodos y entidades	100%	10h/9h	
TAG. Gestor de recursos	100%	15h/30h	
TAG. Visualizador OpenGL de las entidades de tipo malla	100%	10h/11h	
TAG. Árbol de la escena. Entidades tipo malla	100%	8h/8h	
TAG. Creación de una fachada entre el motor y la aplicación	100%	45h/45h	
TAG. Visualizador OpenGL. Shader básico. Añadiendo materiales y texturas	100%	20h/20h	
TAG. IGC: Aplicación: cargador de modelos, movimiento del modelo, de las luces y de la cámara.	100%	60h/60h	

3.5. Técnicas de Diseño Sonoro.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
TDS. Biblioteca de sonidos	90%	45h/35h	
TDS. Integración del motor de audio	50%	11h/2h	

3.6. Videojuegos I.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
VI. Sistema de Waypoints para pathfinding continuo	90%	60h/60h	Falta repartir los Waypoints por el mapa
VI. Sistema de búsqueda de caminos (Pathplanning)	80%	50h/40h	
VI. Diseño de requerimientos y funciones de red	80%	27h/14h	Se documentan las funciones de red a la espera de completar conforme avance la IA del juego
VI. Diseño técnico de funcionamiento del motor de red	100%	20h/25h	

3.7. Videojuegos II.

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
VII. Cargador de niveles	95%	35h/20h	Puede necesitar ajustes de integración en el futuro
VII. Diseño de niveles	50%	50h/26h	Se espera al hito 4 para tener más modelos de elementos
VII. Cámara inteligente	20%	28h/4h	
VII. Creación de un sistema propio de GUI	97%	65h/65h	
VII. Implementación de menús	96%	40h/90h	Falta "Opciones", "Logros", y menú de pausa
VII. Implementación del HUD	100%	30h/54h	
VII. Mecánicas de acción	70%	30h/50h	