

# **Proyecto** **Lab21**

## **Grupo** **Dire Wolf Games**

### **INFORME HITO 3 Iteración 2**

Hito:

Fecha entrega: 26-02-2017

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 2 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: Parser de objetos en múltiples formatos, salida en modo texto.	100%	15h/30h	Además se prepara la fachada del juego y la fachada del motor de TAG.
<u>Entregable:</u> TAG. Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Integración con el motor. Sin materiales, texturas, cámara ni luces.	100%	10h/11h	
<u>Entregable:</u> TAG. Árbol de la escena. Entidades tipo transformación.	90%	25h/24h	Falta unificar el árbol junto con los elementos visualizables.
<u>Entregable:</u> TAG. Árbol de la escena. Entidades tipo malla.	90%	8h/4.5h	Falta unificar el árbol junto con los elementos visualizables.

### 3.2 Realidad Virtual

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
<u>Tarea</u> : RV. Captura de movimiento.		14h/12.25h	

### 3.3 Proyectos multimedia

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
<u>Entregable</u> : PM. Plan de iteraciones de febrero-marzo.	100%	4.8h/3.55h	

### 3.4. Videojuegos II

Tarea / Entregable	% realizado	Horas Estimadas / Dedicadas	Observaciones
<u>Entregable</u> : VII. Creación de un cargador de niveles	95%	35h/6.5h	
<u>Entregable</u> : VII. Diseño y creación de niveles	60%	50h/17h	
<u>Tarea</u> : VII. Matar enemigos/Morir		/9h	
<u>Tarea</u> : VII. Pasar a memoria dinámica y corregir errores		/37h	
<u>Tarea</u> : VII Comenzar GUI		/7h	Problemas con sfml en varios pcs