**Proyecto**

Lab21

**Grupo**

Dire Wolf Games

INFORME HITO 1

Hito:

Fecha entrega: 23-12-2016

Versión: 1.0

Componentes:

* Aarón Colston Avellà Hiles
* Sergio Huertas Ferrández
* Eduardo Ibáñez Frutos
* Marina López Menárguez
* Rubén Moreno Mora
* Rafael Soler Follana

# Propósito

*Mostrar el avance del desarrollo del proyecto a la finalización del Hito 1.*

# Conclusiones

*Para el motor gráfico del videojuego se crea una estructura simple para la visualización de modelos 3D, usando shaders básicos. Se realiza una primera versión utilizando un cargador de modelos 3ds utilizado en la asignatura GC de tercer curso y se implementa una última versión utilizando la librería de carga de modelos Assimp.*

# Tabla resumen

## Postproducción Digital.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| PD. Vídeo con animación del logo de la empresa | 100% | 60h/90h |  |
| PD. Cartel del juego | 100% | 8h/3.5h |  |

## Proyectos Multimedia.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| PM. Documento de Gestión de Riesgos | 100% | 23h/6h |  |
| PM. Plan de iteraciones de noviembre | 100% | 23h/41h |  |
| PM. Plan de iteraciones del mes de diciembre | 100% | 23h/19h |  |

## Realidad Virtual.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| RV. Bocetos del entorno | 100% | 12h/12h |  |
| RV. Bocetos de los elementos del entorno | 100% | 10h/20h |  |
| RV. Boceto de los personajes | 100% | 24h/4.5h |  |

## Técnicas Avanzadas de Gráficos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| TAG. Visualización: visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por fichero. Shader básico. | 100% | 5h/8h |  |

## Técnicas de Diseño Sonoro.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| TDS. Biblioteca de sonidos (1/3) |  |  |  |

## Videojuegos I.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| VI. Sistema de gestión de eventos (Trigger System/Event Manager) | 70% | 55h/60h | Los Triggers y el TriggerSystem se encuentran en una versión Alfa. Se mejorarán en un futuro. |
| VI. Comunicación simulada básica entre NPCs (Blackboard) | 30% | 53h/13h | El Blackboard se ha aplazado para el siguiente Hito, donde la IA empezará a tener forma |
| VI. Diseño de requerimientos y funciones de red (Documentación) | 100% | 22h/27h |  |
| VI. Diseño técnico de funcionamiento del motor de red (Documentación) | 100% | 15h/20h |  |
| VI. Documento de diseño de sistemas de toma de decisión | 50% | 26h/14h | Documento sujeto a cambios conforme se vaya implementando. |
| VI. Documento de diseño técnico de la arquitectura de la IA | 70% | 20h/3h | Documento sujeto a cambios conforme se vaya implementando. |
| VI. Documento de diseño de mecánicas de los NPCs | 70% | 25h/3h | Documento sujeto a cambios conforme se vaya implementando. |
| VI Gestión de estados de la IA con máquina de estados | 100% | 28h/47h |  |
| VI. Sistema de toma de decisión con Behavior Trees | 100% | 62h/104h |  |
| VI. Sistema de búsqueda de caminos y control (Pathplanning/following) | 70% | 50h/19h |  |
| VI. Sistema de percepción sensorial (vista, oído, olfato, canales…) | 80% | 36h/29h |  |
| VII. Control del player por motor de físicas 2D, dynamic o kinematic | 100% | 43h/40h |  |

## Videojuegos II.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| VII. Formato propio para la definición de los niveles (documento con la especificación del formato) | 90% | 2h/10h | El documento puede crecer conforme se vaya avanzando en el desarrollo del juego |
| VII. Mecánicas Básicas Entidades sin IA | 100% | 38h/65h |  |
| VII. Mecánicas de acción | 50% | 33h/10h | La mayoría están implementados, pero no completo por dependencia de otros recursos (ej. agacharse → vincular a mesh en movimiento) |
| VII. Mecánicas de puzle | 100% | 30h/20h |  |
| VII. Sistema de depuración visual de las físicas | 80% | 5h/10h | Implementado aparte, no insertado en game. Funcional (falta rotar la parte “visible” de la visualización de las cajas). |
| VII. Utilización de joints en las mecánicas jugables | 5% | 17h/3h | Se ha hablado de la utilidad de este recurso en el juego y se ha dado preferencia a otras partes |
| VII. Diseño e implementación de la arquitectura basada en objetos | 90% | 50h/16h | Conforme se añadan luces y texturas, se tendrá que ir completando el motor. |
| VII. Formato propio para la definición de los niveles (documento con la especificación del formato) | 90% | 2h/10h | El documento puede crecer conforme se vaya avanzando en el desarrollo del juego. |
| VII. Uso de trazado de rayos y otros tests de las físicas | 60% | 17h/15.5h |  |