**Proyecto**

Lab21

**Grupo**

Dire Wolf Games

INFORME HITO 2

Hito:

Fecha entrega: 30-01-2017

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 2.*

# Conclusiones

*Se termina de aprender cómo funciona el motor de red RakNet, por lo que se puede empezar con la mejora de la documentación del motor y la estrategia de sincronización y control del lag.*

*Para la tarea del motor gráfico se usa la librería SFML en vez de GLUT. Se prepara para usar la misma fachada que Game.*

*Se retocan y mejoran ciertos comportamientos de tareas de hitos anteriores.*

# Tabla resumen

## Postproducción Digital.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Créditos | 100 | 30h/36h | Toda la animación y edición del video de créditos se ha hecho íntegramente con Adobe After Effects, tanto por motivos de tiempo (el trabajo está presupuestado con un 5% de la asignatura), como por motivos de aprendizaje de flujos de trabajo (ver la posibilidad de editar según la música directamente). |

## Proyectos Multimedia.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Plan de iteraciones del mes de Enero |  | 9h 36m/ 12h 5m |  |
| Revisar especificación de proyecto (Doc Especificación) | 100 | 28h 48m / 6h |  |

## Realidad Virtual.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Técnicas Avanzadas de Gráficos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Entregable: Gestor de recursos: Parser de objetos en múltiples formatos, salida en modo texto | 40% | 6h / 20h | Se modifica GLUT por SFML por consejo del profesor de TAG. Se añaden las clases de fachada del motor utilizado en Game para empezar la adaptación. |

## Técnicas de Diseño Sonoro.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
|  |  |  |  |

## Videojuegos I.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Entregable: Multijugador en tiempo real (Motor de red) | 30% | 25h / 25h | Conforme se vayan añadiendo más enemigos y elementos, se tiene que ir completando el motor con la sincronización de los mismos. Pendiente la medición y control de los LAGS.  Queda pendiente todavía mejorar la documentación del funcionamiento del motor viendo ya cómo funciona RakNet. |
| Tarea: Sistema de percepción sensorial | -- | -- / 2h 05m | Mejora en el cálculo de la percepción sensorial |

## Videojuegos II.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Tarea: Power-ups y elementos adicionales | 70 | 32h / 44h 20m | Cambios en herencia y comportamiento del SpeedBoost |
| Tarea: Control del player por motor de físicas 2D | -- | -- / 2h 10m | Solucionados errores de movimiento en player y enemigos. |
| Tarea: Mecánicas básicas entidades sin IA | -- | -- / 4h 15m | Mejora en el disparo. Disparo continuo. |
| Tarea: Cargador de niveles | -- | 35h/2h |  |