**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

# Propósito

*Mostrar el avance del desarrollo del proyecto a la finalización de la Iteración 2 del Hito 3.*

# Conclusiones

# Tabla resumen

## Técnicas Avanzadas de Gráficos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Entregable: 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. |
| Entregable: 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 |  |
| Entregable: TAG. Árbol de la escena. Entidades tipo transformación. | 90% | 25h/24h | Falta unificar el árbol junto con los elementos visualizables. |
| Entregable: TAG. Árbol de la escena. Entidades tipo malla. | 90% | 8h/4.5h | Falta unificar el árbol junto con los elementos visualizables. |
| Tarea: RV. Captura de movimiento. |  | 14h/10h |  |
| Entregable: PM. Plan de iteraciones de febrero-marzo. | 100% | 4.8h/2.25h |  |