* Propósito

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

* Conclusiones
* Tabla resumen
* Técnicas Avanzadas de Gráficos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tarea / Entregable** | **% realizado** | **Horas**  **Estimadas /**  **Dedicadas** | **Observaciones** |
| Entregable: TAG. Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Con cámaras y luces de varios tipos. Visualización con registro de cámaras y luces. | 80% | 19h/16h | Se crean y registran una luz y una cámara. Falta la creación de distintos tipos de luz. |
| Entregable: TAG. Fachada: creación de una fachada entre el motor y la aplicación. | 60% | 16h/12h | Se empieza con la adaptación de la fachada intermedia entre el juego y la fachada de motor de TAG. El entregable hace uso de ella para crear los cubos. Conforme vaya creciendo el motor debe ir completándose la fachada. |
| Entregable: TAG Visualización: visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por fichero. Shader básico. | 100% | 8h | Se retoma esta tarea ya finalizada para una optimización del dibujado en OpenGL mediante el uso de buffers OpenGL. |
|  |  |  |  |

3.2 Realidad Virtual

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tarea / Entregable** | **% realizado** | **Horas**  **Estimadas /**  **Dedicadas** | **Observaciones** |
|  |  |  |  |

3.3 Proyectos multimedia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tarea / Entregable** | **% realizado** | **Horas**  **Estimadas /**  **Dedicadas** | **Observaciones** |
|  |  |  |  |

3.4. Videojuegos II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tarea / Entregable** | **% realizado** | **Horas**  **Estimadas /**  **Dedicadas** | **Observaciones** |
| **Entregable**: Implementación de Menús. | 90% | 40h/65h |  |
| **Tarea**: Creación de un sistema propio de GUI | 90% | 65h/40h | Esta tarea se encuetra en el entregable de los Menús |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |