**Proyecto**

Lab21

**Grupo**

Dire Wolf Games

INFORME HITO 3 Iteración 3

Hito:

Fecha entrega: 12-03-2017

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 3 del Hito*

# Conclusiones

# Tabla resumen

## Técnicas Avanzadas de Gráficos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Entregable: TAG. Árbol de la escena. Entidades para datos de tipo cámara y luz. | 80% | 15h/17h | Falta la creación de distintos tipos de luz. |
| 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/18h | 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. Videojuegos II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Entregable: Implementación de Menús. | 90% | 40h/65h |  |
| Tarea: Creación de un sistema propio de GUI | 90% | 65h/40h | Esta tarea se encuentra en el entregable de los Menús |
| Tarea: Implementación del HUD | 35% | 30h/10h | Se prueba el funcionamiento de un HUD simple con nuestro motor gráfico. Se completará un entregable con el HUD cuando se avance con el diseño del mismo (tarea de Postproducción Digital) |