**Proyecto**

Lab21

**Grupo**

Dire Wolf Games

INFORME HITO 3 Iteración 4

Hito:

Fecha entrega: 26-03-2017

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 4 del Hito 3.*

# Conclusiones

# Tabla resumen

## Técnicas Avanzadas de Gráficos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Entregable: TAG. Gestor de recursos: Carga de modelos en formato múltiple en las entidades de tipo malla. Carga de varios ficheros para animación. | 100% | 20h/14h | La carga se realiza mediante los métodos de la clase EAnimation ubicada en src/graphics/tag/EAnimation |

## 3.2. Videojuegos II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| VII. Diseño de clipping. |  | /1h |  |
| VII. Implementación de clipping. | 25% | 16h/4h | Se ha retrasado para esperar a que estuviera el motor dentro del juego. |
| Entregable: VII. Implementación del HUD | 100% | 30h/12h | Las 12 horas corresponden a esta iteración, siendo el total de 54 horas. |

## 3.23. Postproducción digital

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Tarea: diseño de HUD | 40% | 60h/24h |  |