**Proyecto**

Lab21

**Grupo**

Dire Wolf Games

INFORME HITO 4

Hito:

Fecha entrega: 26-05-2017

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 desarrollo del proyecto llevado a cabo durante el Hito 4.*

# Conclusiones

# Tabla resumen

## Videojuegos I.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| 09. Sistema de toma de decisión con behaviour trees | 100% | 59h / 50h |  |
| 10. Sistema de búsqueda de caminos y control (Pathplanning) | 100% | 50h / 50h |  |
| 17. Sistema de gestión de eventos(Trigger System) | 100% | 55h / 63h |  |
| 18. Sistema de percepción sensorial (vista, oído…) | 100% | 36h /31h |  |

## 3.2. Videojuegos II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| 03. Control del player por motor de físicas 2D | 100% | 60h/52h |  |
| 05. Uso de trazado de rayos y otros tests de las físicas | 100% | 60h/31h |  |
| 09. Mecánicas básicas entidades sin IA | 100% | 30h/70h |  |
| 10. Mecánicas de acción | 100% | 30h/35h |  |
| 12. Mecánicas de puzzle | 100% | 30h/20h |  |
| 17. Diseño y creación de niveles | 100% | 50h / 56h |  |
| 24. Implementación del sistema propio de GUI | 100% | 65h / 75h |  |
| 25. Implementación de menús | 100% | 40h/95h |  |
| 27. Implementación de clipping | 100% | 16h/24h |  |

## 3.3. Proyectos Multimedia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| 32. Plan de iteraciones de Abril/Mayo | 100% | 4.8h / 1h |  |
| 36. Informe del Hito 4 | 100% | 9.6h / 3h |  |

## 3.4. Realidad Virtual

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| 03. Texturizado de personajes | 100% | 60h/41h | Se cambian algunas texturas. |
| 04. Captura de movimiento | 100% | 84h/53h | Se implementan las capturas con Maya y Blender. |
| 05. Animación de los personajes | 100% | 150h / 102 h | Se han incluído las capturas realizadas con Maya. |
| 08. Modelado de elementos | 100% | 84h/68h | Se terminan de realizar todos los modelos. |
| 09. Texturizado de elementos | 100% | 60h/47h |  |

## 3.5. Postproducción digital

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| 04. Making-of | 100% | 120h / 34 h |  |
| 06. Vídeo final del juego | 100% | 120h / 12h |  |
| 07. HUD/Imágenes menú | 100% | 60h / 58h |  |
| 08. Vídeos de carga | 100% | 60h / 9h |  |

## 3.6. Técnicas Avanzadas de Gráficos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| 15. Shaders avanzados (sombras) | 100% | 45h/48h |  |

## 3.7. Técnicas para el Diseño Sonoro

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea / Entregable | % realizado | HorasEstimadas /Dedicadas | Observaciones |
| Integración de sonido en el juego | 100% | 11h/4h |  |
| Integración del motor de audio | 100% | 11h/5h |  |