

# octubre

## 2023

### INICIO DE PROYECTO

## CARS LEGENDS

Realización de un programa interactivo, con multijugador local (máximo 2 personas), en los usuarios serán capaces de conducir coches dentro de un campo de fútbol con el teclado y el ratón del ordenador. Cada jugador tiene como objetivo meter la pelota de fútbol dentro de la portería del contrincante, empujándola con el coche que controla. El usuario también tendrá que enfrentarse a obstáculos que aparezcan en el campo a lo largo del tiempo.



| Lunes | Martes | Miércoles | Jueves                           | Viernes | Sábado | Domingo |
|-------|--------|-----------|----------------------------------|---------|--------|---------|
|       |        |           |                                  |         |        | 1       |
| 2     | 3      | 4         | 5<br>Reunión<br>12.30h – 14.30h  | 6       | 7      | 8       |
| 9     | 10     | 11        | 12                               | 13      | 14     | 15      |
|       |        |           |                                  |         |        |         |
| 16    | 17     | 18        | 19<br>Reunión<br>12.30h – 14.30h | 20      | 21     | 22      |
| 23    | 24     | 25        | 26<br>Reunión<br>12.30h – 14.30h | 27      | 28     | 29      |
| 30    | 31     |           |                                  |         |        |         |
|       |        |           |                                  |         |        |         |

# noviembre

## 2023

INICIO DE PROYECTO

### CARS LEGENDS

Realización de un programa interactivo, con multijugador local (máximo 2 personas), en los usuarios serán capaces de conducir coches dentro de un campo de fútbol con el teclado y el ratón del ordenador. Cada jugador tiene como objetivo meter la pelota de fútbol dentro de la portería del contrincante, empujándola con el coche que controla. El usuario también tendrá que enfrentarse a obstáculos que aparezcan en el campo a lo largo del tiempo.



| Lunes | Martes | Miércoles | Jueves                           | Viernes | Sábado | Domingo |
|-------|--------|-----------|----------------------------------|---------|--------|---------|
|       |        | 1         | 2<br>Reunión<br>12.30h – 14.30h  | 3       | 4      | 5       |
| 6     | 7      | 8         | 9<br>Reunión<br>12.30h – 14.30h  | 10      | 11     | 12      |
| 13    | 14     | 15        | 16<br>Reunión<br>12.30h – 14.30h | 17      | 18     | 19      |
| 20    | 21     | 22        | 23<br>Reunión<br>12.30h – 14.30h | 24      | 25     | 26      |
| 27    | 28     | 29        | 30<br>Reunión<br>12.30h – 14.30h |         |        |         |
|       |        |           |                                  |         |        |         |

# SPRINT 1

## Gabriel Juan:

- Investigar el estado del arte del proyecto y sugerir mejoras.
- Investigar y comentar posibles cambios o mejoras para el proyecto.

## Joel Quiroga:

- Investigar el estado del arte del proyecto y sugerir mejoras.
- Investigar y comentar posibles cambios o mejoras para el proyecto.

## Xavier Burgos:

- Investigar y comentar posibles cambios o mejoras para el proyecto.
- Diseño y modelado en 3D utilizando Blender.
- Investigar alternativas a Magnum Engine y evaluar su viabilidad.
- Diseñar el logo del videojuego.

## Carlos Alejandro Melis:

- Importar modelos 3D desde Blender.
- Explorar dificultades y soluciones para el multijugador local.
- Configurar entorno de desarrollo en Xcode o VSCode (macOS).
- Investigar alternativas a Magnum Engine y evaluar su viabilidad.

## Adrián González:

- Investigar implementación de controladores de Xbox y gafas de Meta Quest como inputs.
- Instalar y mantener el software en los equipos del grupo, utilizando GitHub para el seguimiento del progreso.
- Investigar el estado del arte del proyecto y sugerir mejoras.
- Diseño y modelado en 3D utilizando Blender.
- Crear la base del manual de tipo retro del juego.
  - En Github CarsLegends
- Establecer el calendario de reuniones y sprints.
  - En Github CarsLegends

## Tareas Conjuntas:

- Desarrollar el modo "sandbox".
- Implementar la metodología ágil SCRUM para la gestión del proyecto.
- Instalar y mantener el software en los equipos del grupo, utilizando GitHub para el seguimiento del progreso.
- Colaborar en la instalación del software en los equipos y utilizar GitHub para el trabajo en equipo.

## SPRINT 2

### Adrián González:

- README actualizado.
- Documento GDD (Game Design Document).
- Documento de físicas de los objetos sólidos.
- Modelos 3D de coche lowpoly y pelotas.
- Música y efectos de sonido retro.

### Xavier Burgos:

- Modelado 3D de objetos.
- Diseño de la interfaz de usuario (UI) y elementos visuales (HUD).

### Carlos Alejandro Melis:

- Implementación de físicas para los coches.
- Desarrollo de shaders (vertex y fragment) de propósito general.
- Desarrollo del entorno.

### Gabriel Juan:

- Composición de música y efectos de sonido.

### Joel Quiroga:

- Ubicación de objetos en la escena.

### Tareas Conjuntas:

- Integrar modelos 3D en la aplicación.
- Coordinar la música y efectos de sonido con la experiencia del usuario.
- Revisar y ajustar el diseño de la interfaz de usuario.
- Asegurar la coherencia general del proyecto en términos de físicas y shaders.

## SPRINT 3

### Adrián González:

- Finalizar la presentación y el control.
- Definir la planificación de tareas.
- Crear el diagrama de escenas.

### Xavier Burgos:

- Modelado 3D de objetos.
- Diseño de la interfaz de usuario (UI) y elementos visuales (HUD).

### Carlos Alejandro Melis:

- Implementación de físicas para los coches.
- Desarrollo de shaders (vertex y fragment) de propósito general.
- Desarrollo del entorno.
- Implementar el paradigma MECS.

### Gabriel Juan:

- Composición de música y efectos de sonido.

### Joel Quiroga:

- Ubicación de objetos en la escena.

### Tareas Conjuntas:

- Integrar modelos 3D en la aplicación.
- Coordinar la música y efectos de sonido con la experiencia del usuario.
- Revisar y ajustar el diseño de la interfaz de usuario.
- Asegurar la coherencia general del proyecto en términos de físicas y shaders.

## SPRINT 4

### Adrián González:

- Implementar y documentar las físicas de la pelota (collision box) en el documento Solid
- Modelo 3D de lámpara de escritorio en VR con proceso de creación en video.
- Gestión del calendario
- Actualización del GitHub

### Xavier Burgos:

- Modelado 3D de objetos.
- Diseño de la interfaz de usuario (UI) y elementos visuales (HUD).

### Carlos Alejandro Melis:

- Implementación de físicas para los coches.
- Desarrollo de shaders (vertex y fragment) de propósito general.
- Desarrollo del entorno.
- Implementar el paradigma MECS.

### Gabriel Juan:

- Composición de música y efectos de sonido.

### Joel Quiroga:

- Ubicación de objetos en la escena.

### Tareas Conjuntas:

- Integrar modelos 3D en la aplicación.
- Coordinar la música y efectos de sonido con la experiencia del usuario.
- Revisar y ajustar el diseño de la interfaz de usuario.
- Asegurar la coherencia general del proyecto en términos de físicas y shaders.

## SPRINT 5

### Adrián González:

### Xavier Burgos:

### Carlos Alejandro Melis:

### Gabriel Juan:

### Joel Quiroga:

### Tareas Conjuntas: