

Lista de pendientes:

18/11/2023

Entrega: miércoles 29 de noviembre en classroom, se presenta el jueves 30

Se debe de llamar "Máquina de Pinball"

Proyecto (60%)

Geometría

- ☐ Carga de modelos (Cosas que debemos de hacer/ conseguir) **(1 punto)**
 - ☐ Cajón
 - ☐ Scoreboard
 - ☐ 2 canicas con material metálico
 - ☐ Personaje (Cinnamoroll o Pompompurin o kuromi) en partes
 - ☐ Bumpers
 - ☐ 3 Flippers **(1 punto)**
 - ☐ Corazones
 - ☐ Barreras
 - ☐ Abeja con su carrito y alas aparte
 - ☐ Resorte **(1 punto)**
 - ☐ Palanca retráctil que active el resorte **(1 punto extra)**
 - ☐ Algo más para ambientar **(1 punto)**
- ☐ Texturizar los modelos
 - ☐ Cajón
 - ☐ Scoreboard
 - ☐ 2 canicas
 - ☐ Personaje (Cinnamoroll o Pompompurin o kuromi)
 - ☐ Bumpers
 - ☐ 3 Flippers
 - ☐ Corazones
 - ☐ Barreras
 - ☐ Abeja con su carrito y alas aparte
 - ☐ Resorte
- ☐ Objeto creado jerárquicamente (primitivas de openGL) instanciado varias veces. **(1 punto)**
 - ☐ Crear
 - ☐ Texturizar
 - ☐ Animar
 - ☐ Instanciar y colocar varias veces

- ☐ Animación de canica 1 con ruta establecida y resorte (se tiene que compactar) **(1 punto)**, **(1 punto extra)** si cambia su patrón de recorrido según alguna interacción).
- ☐ Animación de canica 2 por keyframes que choque con 3 objetos **(1 punto)**
- ☐ Textura del fondo del tablero **(1 punto)**
- ☐ 3 objetos con texturas que representen luces, indicadores u otros **(1 punto)**

Avatar

- ☐ Textura y material extra que interactúe con las luces **(0.5 punto)**
- ☐ Animación (que mueva su cuerpecito) y que represente una canica (recorrido) **(0.5 punto)**
- ☐ Segunda cámara (3ra persona) que haga POV del personaje
- ☐ Asignación de teclas para su movimiento y tecla para cambiar de cámara.

Recorrido **(1 punto)** correcta implementación y cambios entre cámaras

- ☐ Cámara 1: vista isométrica
- ☐ Cámara 2: 3ra persona
- ☐ Cámara 3: vista ágil (top-down)

Iluminación (Deben poder prenderse y apagarse de forma independiente) **(1 punto)** por que interactúen con los materiales)

- ☐ Luz 1: General que ilumine todo el tablero (spot)
- ☐ Luz 2: Zona de flippers (point)
- ☐ Luz 3: Del avatar (que se mueva con el) (spot) (por las primeras 3, **1 punto**)
- ☐ Luz 4: Luz Global con timer (día y noche) (direction)

Skybox

- ☐ Conseguir skybox que puede ser paredes de un cuarto
- ☐ Texturas diferentes para día y noche. (equirectangular)
- ☐ Programar el cambio

Planeación **(20%)**

- ☐ Sistema de almacenamiento (github/google drive) **(2 puntos)** **(1 por documentos escritos otro por Código)**
- ☒ ~~Groquis~~ **(1 punto)**
- ☒ ~~Doc de propuesta~~ **(1 punto)**

Entregables **(20%)** En español e inglés

- ☐ Documento con capturas de pantalla del uso del sistema de almacenamiento.
- ☐ Archivo ejecutable tipo exe el cual permita ejecutar sin compilar **(1 punto)**
- ☐ Código fuente comentado, estructurado y limpio
- ☐ Carpeta con los modelos / texturas
- ☐ Manual de usuario **(1 punto)**
 - ☐ Capturas de pantalla mostrando cómo se utiliza y explorar todos los elementos que contiene.

- ☐ Manual técnico o de desarrollo **(1 punto)**
 - ☐ Capturas de pantalla explicando cumplimiento de requerimientos
 - ☐ Snippets de código mostrando cumplimiento de requerimientos
 - ☐ Conclusiones individuales
 - ☐ Conclusión grupal
 - ☐ Bibliografía
 - ☐ Créditos de los modelos e imágenes usadas (procedencia, autor, tipo de licencia)
- ☐ Bitácoras individuales **(1 punto)**
 - ☐ Objetivo del día
 - ☐ Que se hizo
 - ☐ Tiempo que tardó (en horas)
- ☐ Video. Se tiene que mostrar funcionalidad completa. (sin narración de voz) **(2 puntos, uno por la entrega otro por el contenido)**

Preguntas para el profe:

¿De la nota 2, qué???

¿Qué tipo de luces tienen que ser? (están bien las que elegimos?)

Podemos poner no el cuarto como skybox? (galaxia? Mar estrellado?)

¿Qué es eso del punto por la interacción de las luces?

Cómo se implementa lo de español e inglés en el sistema de almacenamiento?

Documento con capturas de pantalla del uso del sistema de almacenamiento???

Control de versiones de hasta los doc escritos?