

BITÁCORA - Recinos Hernández Luis Mario

FECHA	Objetivo	Trabajo Realizado	Tiempo Empleado (Horas)
18/11/23	Comenzar la organización y planificación del proyecto desde	Creación del repositorio de GitHub para el almacenamiento y control de versiones de nuestra solución de proyecto. Así mismo se creó el formato de las bitácoras que utilizaríamos para reportar los avances realizados en el proyecto.	4 horas
19/11/23	Repartición de tareas entre Casandra y yo	Logramos observar los elementos que nuestra compañera Cas tenía desde su proyecto de laboratorio para identificar cuáles podríamos ocupar para el nuestro.	40 minutos
20/11/23	Recopilación de diferentes modelos para descargar.	A lo largo de la semana se estuvieron buscando los mejores modelos gratuitos e imágenes equirectangulares para usar como obstáculos dentro del tablero y fondos para nuestro skybox respectivamente.	5 horas (a lo largo de la semana)
21/11/23	Solucionar dudas sobre el proyecto	Nos pudimos enterar de que no todos los documentos debían de ser traducidos al inglés, de igual forma, vimos de qué formas era que se tenían que implementar las luces con relación al personaje y a los obstáculos generados jerárquicamente.	20 minutos
24/11/23	Limpia del proyecto entregado para el proyecto del laboratorio de CGIHC. Comienzo de la implementación de los diferentes modelos recopilados durante la semana dentro de un mismo	Se alistó la solución en Visual Studio para comenzar a la carga de los modelos, desde el gabinete del pinball, la textura del suelo del mismo, a algunos de los obstáculos y	7 horas

	proyecto.	nuestro personaje Pompompurin. Del mismo modo se comenzó la segmentación del modelo en sus diferentes extremidades para que estas fueran animadas de manera independiente más adelante.	
25/11/23	Completar la implementación y animación de nuestro personaje en el pinball	Se lograron generar las funciones necesarias para que cada tecla de control de la posición de personaje activara un pequeño ciclo de animación que hiciera parecer que Popompurin estuviera caminando.	4 horas
28/11/23	Comenzar la escritura del manual técnico y de usuario	Con los avances realizados en el proyecto, se comenzó la escritura de ambos el manual técnico junto con el de usuario. Se logró incluir las explicaciones de control e implementación del skybox, obstáculos del tablero y nuestro personaje.	3 horas
28/11/23	Terminar con la implementación de los modelos creados jerárquicamente, la programación del cambio de cámaras y la inclusión del resorte en la escena	Terminar la escritura de ambos el manual de usuario y el técnico, implementación de las rutas que pudo haber llevado la canica dentro del escenario y comienzo del modelado del objeto jerarquico.	4 horas

