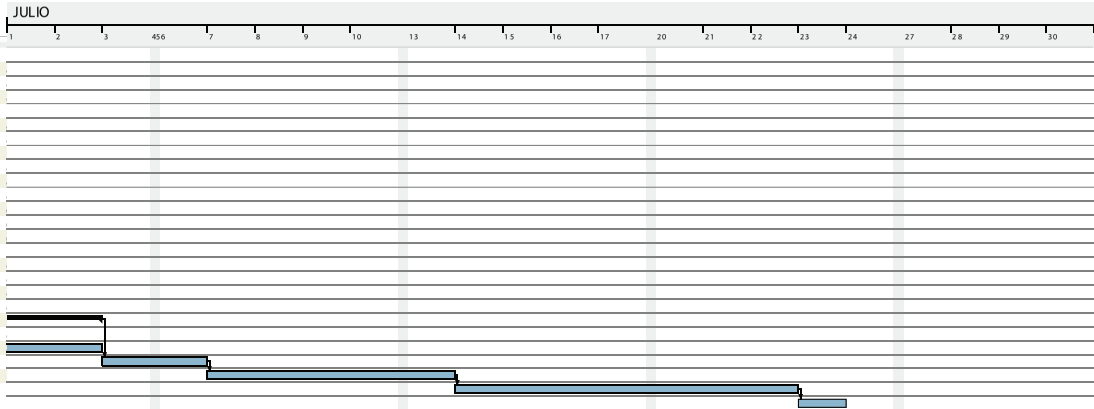Nombre	Fecha de in...	Fecha de fin
Creación de prototipo	1/05/15	5/05/15
Configuración del entorno de trabajo +...	1/05/15	1/05/15
Inicialización de contexto	4/05/15	4/05/15
Test de OpenGL + Shader básico	5/05/15	5/05/15
Inclusión de una cámara orbital	6/05/15	7/05/15
Instalación de GLM	6/05/15	6/05/15
Implementación de la cámara	7/05/15	7/05/15
Sized-Fixed Point	8/05/15	11/05/15
Generación de buffers en la GPU	8/05/15	8/05/15
Clase VAO + Shader Sized-Fixed Point	11/05/15	11/05/15
Port de GLUT a GLFW	12/05/15	12/05/15
Image-aligned Squares Shader	13/05/15	19/05/15
Sistema de cambio de Shader	20/05/15	20/05/15
Affinely Projected Point Sprites Shader	21/05/15	25/05/15
Soporte con PCL	26/05/15	27/05/15
Carga de formatos .PLY y .PCD	26/05/15	26/05/15
Refactorización hacia estructura cloud ...	26/05/15	27/05/15
Perspectively Correct Rasterization Shader	28/05/15	10/06/15
Radio del splat variable según vecindad	11/06/15	12/06/15
Luz orbital	15/06/15	2/07/15
Añadir al pipeline opción a sistema Mul...	15/06/15	18/06/15
Gouraud Shading Shader	19/06/15	2/07/15
Implementación de FXAA	3/07/15	6/07/15
Phong Shading Shader	7/07/15	13/07/15
Deferred Shading Shader	14/07/15	22/07/15
Luz orbital	23/07/15	23/07/15