# Planilla de Avance de Proyecto

Grupo: 4 Kapica-Liberal-Peker- Fernandez Sistema: Optical Marketing Fecha: 25/06/2013

Sprint: 5 Semana: 4

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Para Hacer | En Curso % | A Verificar | Terminado | Observaciones |
|  |  |  | Desarrollar pruebas básicas de las funcionalidades principales necesarias de las librerias |  |
|  |  |  | Investigar como realizar Clusters de objetos detectados para segmentar |  |
|  |  |  | Diseñar el modelo de objetos de segmentación de objetos |  |
|  |  | Realizar casos de pruebas de segmentación con imágines simples. 100% |  |  |
|  |  |  | Diseñar Aplicativo interactivo de ejemplo. |  |
|  |  | Implementar Aplicativo sobre kinect. 100% |  |  |
|  |  |  |  |  |

**No Planificado:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Necesario** | **No Necesario** |
|  | **---** |

**Impedimentos:**

**Retrospective:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Que Queremos Hacer** | **Que Queremos Dejar:** | **Que Podemos Mejorar:** |
|  | **-Reimplementar el filtrado de la transformada de Hough/**  **Realizar pruebas de la transformada de Hough Sobre imágenes capturadas.**  **(En la versión 1.7 de Kinect se agrega dicha funcionalidad por lo cual no es necesario desarrollarla)** |  |

**Documentación:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del Documento** | **Ubicación** | **Descripción** | **Technical Task referida** |
| GameMemoryStateMachineDiagram | D:\tesis\Proyecto final\DiagramaDeClasesDeProyecto\GameMemoryStateMachineDiagram | Diagrama juego de memoria |  |
| GameMemory | D:\TesisAssembla\branches\Branch\_Tesis\_Sprint01\Dev\Interaction Module\GameMemory | Codigo fuente juego de memoria |  |
| MenuInteraction | D:\TesisAssembla\branches\Branch\_Tesis\_Sprint01\Dev\Interaction Module\MenuInteraction | Menu Interactivo |  |