

Alteração do Cronograma

Na semana entre as aulas do dia 12/10 e 19/10, identificamos problemas com o cronograma proposto anteriormente. Tais condições ocorreram por conta dos estudos que fizemos posteriormente à elaboração do cronograma original, nos quais identificamos que algumas tarefas estavam diretamente conectadas a outras e, por isso, deveriam ser feitas sequencialmente. Também realizamos mudanças quanto à definição do MVP, por conta da disponibilidade de funções do ARCore na versão atual da Unreal Engine 4. Abaixo, o cronograma anterior:

Início da Atividade	Atividades Propostas
21/09	Entrega da Proposta Estudo da Unreal Engine 4 Carregar modelos 3D na Unreal Engine 4
28/09	Estudo do ARCore Primeiro protótipo usando o AR
05/10	Apresentação de andamento dos trabalhos Visualizar modelo 3D de personagem com o AR
12/10	Feriado Criar listagem com todos os modelos 3D disponíveis Mudar modelo sendo projetado pelo aplicativo
19/10	Mudar profundidade de renderização no mundo real do modelo Adicionar controles para rotacionar e escalar o modelo
26/10	Adicionar animações aos modelos Adicionar controle e seleção para as animações
02/11	Feriado Adicionar controles para reposicionar o modelo
09/11	Finalização do MVP
16/11 - 07/12	Finalização do MVP Estudar e implementar a mudança de skin do modelo durante a visualização em tempo real, se possível Estudar e implementar a substituição de modelo projetado em tempo real, se possível Estudar e implementar a iluminação e sombreado artificial, se possível
14/12	Apresentação final

Abaixo, o cronograma revisado, com as tarefas devidamente ordenadas (até o momento).
Estão marcadas em **magenta** as tarefas que estão fora do produto mínimo viável e que, portanto, só serão implementadas se houver tempo ao fim do projeto e se forem possíveis, dados os recursos que dispomos.

Início da Atividade	Atividades Propostas
21/09	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega da Proposta • Estudo da Unreal Engine 4 • Carregar modelos 3D na Unreal Engine 4
28/09	<ul style="list-style-type: none"> • Estudo do ARCore • Primeiro protótipo usando o AR • Visualizar modelo 3D de personagem com o AR
05/10	Apresentação de andamento dos trabalhos <ul style="list-style-type: none"> • Adicionar controles para rotacionar o modelo • Adicionar controles para escalar o modelo
12/10	Feriado <ul style="list-style-type: none"> • Mudar modelo sendo projetado pelo aplicativo • Criar listagem com todos os modelos 3D disponíveis
19/10	<ul style="list-style-type: none"> • Substituição de modelo projetado em tempo real
26/10	<ul style="list-style-type: none"> • Adicionar controles para reposicionar o modelo em outro plano
02/11	Feriado <ul style="list-style-type: none"> • Finalização do MVP • Substituir botões desnecessários por gestos
09/11	<ul style="list-style-type: none"> • Adicionar animações aos modelos • Adicionar controle e seleção para as animações
16/11 - 07/12	<ul style="list-style-type: none"> • Iluminação e sombreamento artificial • Mudar profundidade de renderização no mundo real do modelo
14/12	Apresentação final