

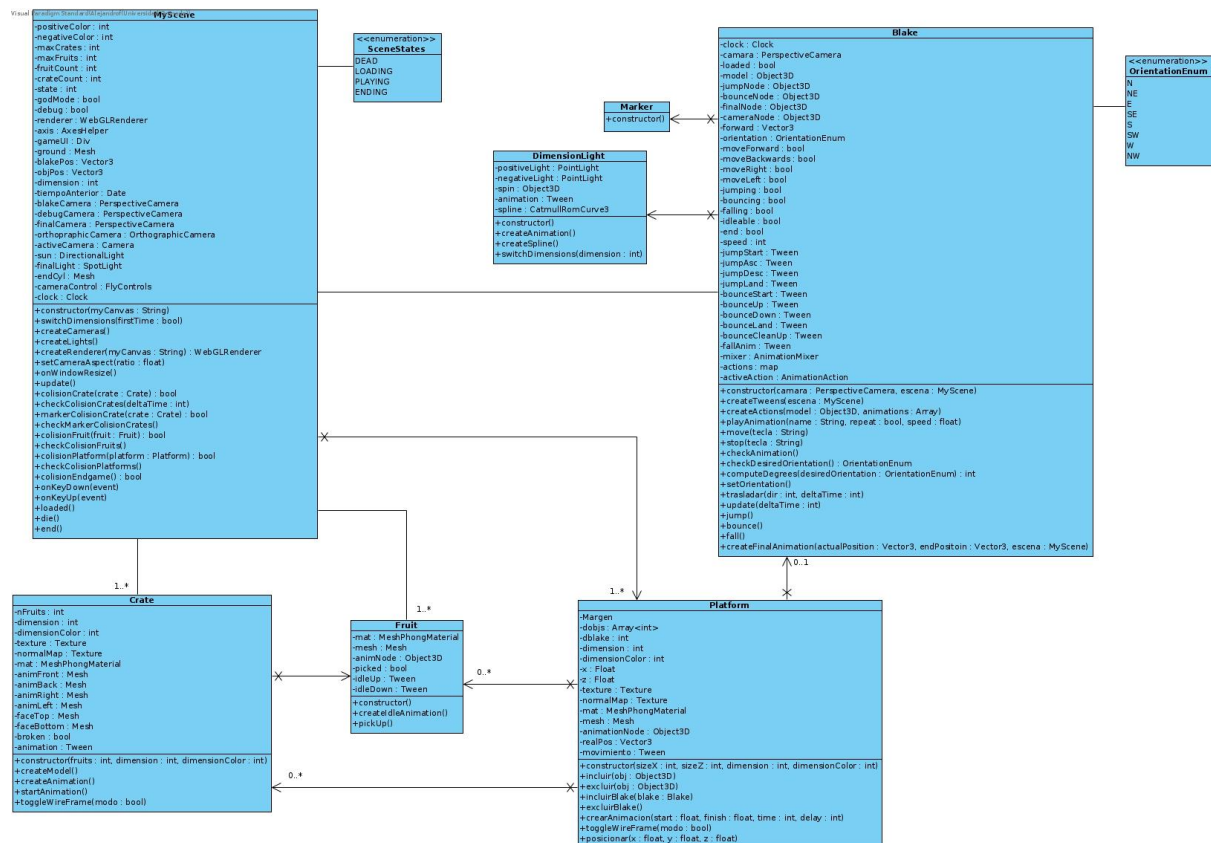
Sistemas Gráficos

Práctica 2: Desarrollo de un Sistema Gráfico -- Dash Crandicoot

Diseño de la Aplicación

Diagrama de Clases

A continuación se muestra un diagrama de clases que recoge el diseño de la aplicación mediante las clases empleadas y las relaciones entre estas



Para no complicar más el diagrama se han excluido todas las relaciones de herencia con clases de la librería Three. Todas las clases heredan de THREE.Object3D menos MyScene, que hereda de THREE.Scene

Consideraciones

En el documento consensuado al comienzo de la práctica se habla de un doble salto que el personaje podía efectuar para ganar mayor altura una vez estaba ya en el aire. Sin embargo, en una clase de prácticas hablé con usted para cambiarlo por la mecánica de

cambio de dimensiones y me dijo que lo veía bien. He mantenido el fichero de descripción igual que como lo entregué de primeras y le indico aquí el cambio

El modelo de personaje usado (en la clase Blake) incorpora una serie de animaciones ya creadas por su autor. Todas esas animaciones que ya venían con el modelo son las que mueven partes concretas del mismo como por ejemplo subir/bajar los brazos y la cabeza cuando salta, mover las manos y los ojos cuando está quieto, etc. Sin embargo, todas las animaciones que supongan un movimiento del modelo completo, como ganar altura cuando salta o rebota en una caja, desplazarse andando por el suelo, caer al vacío, etc han sido realizadas por mi, mediante animaciones Tween.