AISandbox

Obserwacja zachowania aktorów

Celem dokumentu jest zapoznanie czytelnika ze sposobem prowadzenia obserwacji zachowania aktorów w programie.

Dostępne akcje:

* ESC – zakończenie programu
* F2 – przełączenie się w tryb freecam (pierwszoosobowa kamera nieuczestnicząca w symulacji fizycznej)
* F3 – powrót do pierwszoosobowego aktora uczestniczącego w symulacji („gracza”)
* F9 – pauza symulacji (dalej można poruszać się w trybie freecam)
* F10 – wznowienie symulacji
* F11 – przyspieszenie symulacji
* F12 – powrót symulacji do normalnej prędkości
* F1 – zapis aktualnej pozycji kamery do pliku tekstowego
* F4 – przełączenie się w tryb freecam oraz ustawienie kamery wysoko nad mapą
* WSAD – poruszanie kamerą
* Spacja – skok pierwszoosobowego aktora uczestniczącego w symulacji („gracza”)

Strzałki, spacja, Shift, Ctrl, Tab – wysyłane do wszystkich ActorControllerów eventem onDebugKey

Przykład użycia:

Po uruchomieniu programu warto spauzować symulację wciskając klawisz F9. Następnie można przełączyć się w tryb freecam – F2 – i zorientować się w sytuacji na mapie (mysz + wsad w celu poruszania się). Dobrym pomysłem może być wybranie aktora, którego chce się obserwować. Wznowienie symulacji następuje po naciśnięciu F10. Możliwe jest także przyspieszenie symulacji (F11, powrót do normalnej prędkości – F12), jest to jednak bardzo obciążające dla sprzętu i może wprowadzić przekłamania fizycznej części symulacji.