

Dokumentace k maturitnímu projektu z PRG

Úvod

Cílem práce je vytvořit program typu "Falling Sand Game", což je nástroj na tvoření jednoduchých simulací částic v 2D prostoru. Dal jsem si za cíl takovýto program zhotovit bez použití předem existujícího fyzikálního engine, nýbrž pouze s knihovnou na jednoduchou vizualizaci SFML. Program jsem psal v jazyku C#, jelikož jsem s ním měl největší zkušenost, a rovněž proto, že je to jazyk objektově zaměřený, což se hodí na program jež musí pracovat s mnoha objekty zároveň.

Překážky

Pro to, abych program vytvořil, jsem se musel naučit používat C#, jelikož jsem v něm předtím uměl pouze jednoduché funkce v konzoli. Dále jsem se musel naučit pracovat s IDE VisualStudio, a do něj importovat knihovny SFML. Nakonec jsem pracoval s SFML.Net, což je adaptace knihoven původně C++ SFML na jazyk C#. Tento projekt byl pro mne akademicky velice přínosný.

Také jsem musel cca 2 hodiny instalovat různé PDF editory které nakonec stejně nefungovaly, a tak jsem se rovněž naučil pracovat s online PDF konvertorem.