

Fundamentos de Computação Gráfica

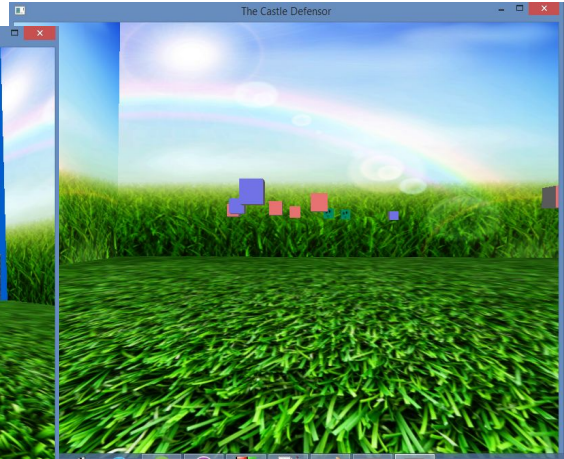
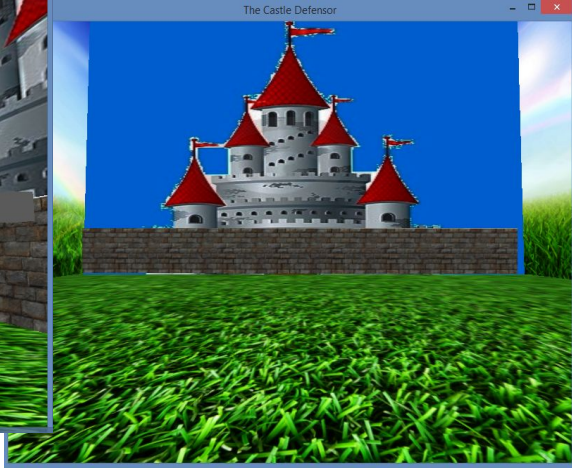
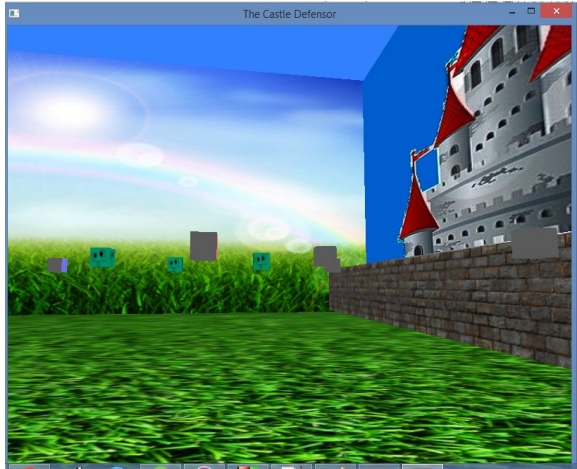
INF01047

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Instituto de Informática

Profº Dr. Eduardo Simões Lopes Gastal

Cleiton Souza Lima - 00262511
Felipe De Mello Flores - 00274712

The Castle Defensor

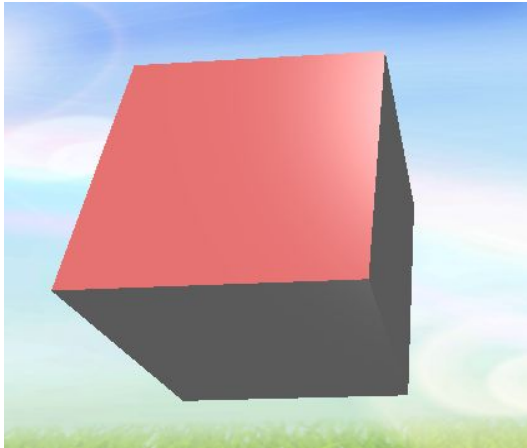


Principais Objetos



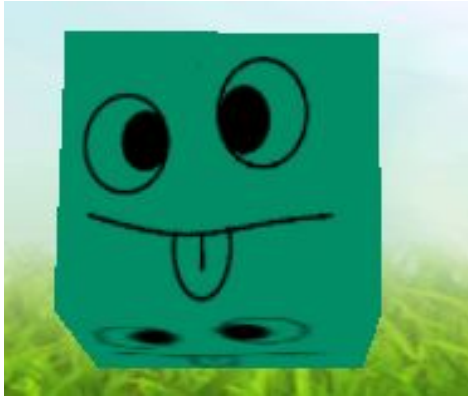
Blue Monster
Iluminação difusa
Gourad Shading

Principais Objetos



Red Monster
Iluminação difusa + Especular
Phong Shading

Principais Objetos



**Green Monster
Textura**

Principais Objetos

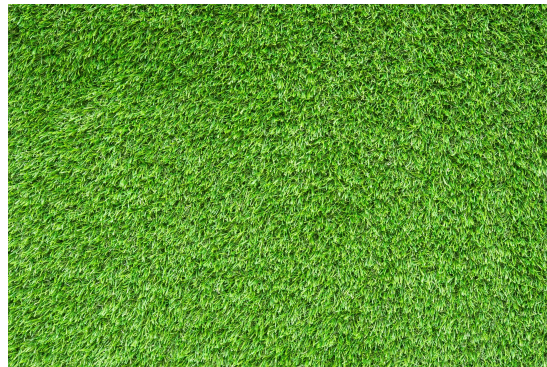
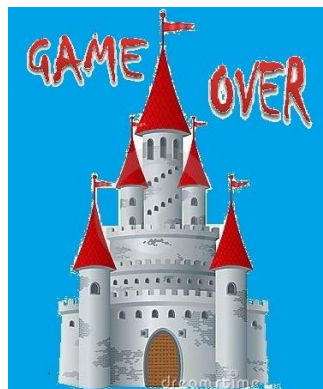
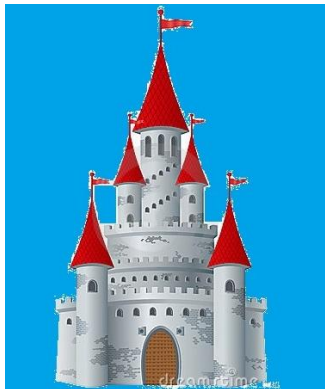
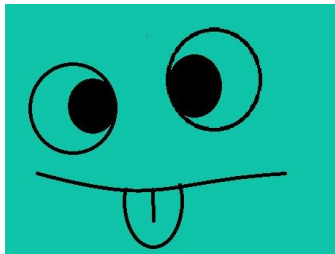
Muro

Textura

Detecção de intersecções



Texturas



MOVIMENTOS

Movimento do personagem, dos monstros e das balas.

Todos os movimentos baseados no tempo.

O personagem é movido por W,A,S,D e ESPAÇO para o pulo.

Ao clicar no botão esquerdo do mouse, uma bala sai na direção que o personagem está olhando.

TESTES DE INTERSEÇÃO

- Foram usados os testes de AABB-PONTO e PLANO-PONTO para o personagem.
 - OBJETOS, MONSTROS-PERSONAGEM E CHÃO-PERSONAGEM
- AABB-AABB para os demais testes
 - TIROS-MONSTROS, OBJETOS e MONSTROS-MURO.
 - Mesmo os tiros sendo redondos, os casos de erros do teste são insignificantes, por causa do tamanho pequeno da bala.
- Não foi encontrado necessidade de testar o movimento dos objetos, pois se movem muito devagar e mesmo em máquinas lentas não foi detectado erros.

Fundamentos de Computação Gráfica

INF01047

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Instituto de Informática

Profº Dr. Eduardo Simões Lopes Gastal

Cleiton Souza Lima - 00262511
Felipe De Mello Flores - 00274712