

Informações sobre o projeto

- **Sobre esta primeira versão do projeto**
 - Nesta primeira versão estão implementados os requisitos solicitados na Ab1, que incluem modelagem de objetos obrigatórios, abertura de janela e porta usando teclado e etc.
- **Funcionalidades utilizando o teclado**
 - A popular seta para cima movimenta o observador para frente, enquanto a seta para baixo o movimenta para trás
 - A seta esquerda o faz virar para a posição esquerda, analogamente a tecla direita vira o observador para a direita
 - As teclas `pageDown` e `pageUp` servem para subir e descer respectivamente
 - Ao ser pressionada a tecla “o” abre a porta, enquanto a tecla “c” serve para fechá-la
 - De forma similar a tecla “w” abre a janela e a “t” fecha a mesma
- **Dicas de como rodar**
 - **Linux**
 - No Linux, após instalar todas as dependências basta executar normalmente com os comandos de compilação para programas códigos com o OpenGL
 - **Windows**
 - No Windows existem várias formas, a utilizada por mim foi através do Visual Studio, existe uma série de tutoriais na internet que podem ser úteis para fazer a instalação das dependências e rodar na sua máquina