

Politechnika Śląska w Gliwicach
Wydział Automatyki, Elektroniki i Informatyki



Grafika Komputerowa

Dokument projektowy

Gra 3D oparta na własnych modułach silnika.

Grupa: GKi01

Mateusz Przybyłek

Adrian Skupień

Prowadzący:

Mariusz Szynalik

Gliwice 2011

1. Treść zadania

Celem naszego zadania będzie stworzenie niżej wymienionych elementarnych mechanizmów niezbędnych do stworzenia gry komputerowej. Zdecydowaliśmy się na taką interpretację:

- własny język skryptowy do uruchamiania zdarzeń w grze,
- uproszczony parser plików XML bądź SQLite do szybkiego i prostego dostępu do danych,
- własny silnik graficzny (oparty o bibliotekę OpenGL) lub Ogre3D – jeszcze nie zdecydowaliśmy się na wybór,
- moduł zarządzania zasobami (obiektami i elementami) w grze,
- moduł obsługi wejścia (klawiatura, mysz),
- moduł obsługi dźwięku.

Przy implementacji zamierzamy stosować środowisko deweloperskie Microsoft Visual Studio 2010, a jako język zamierzamy używać C++ z uwagi na szerokie zastosowanie w produkcji gier.

2. Prezentacja mechanizmów:

Poprawna praca wyżej wymienionych modułów zostanie zaprezentowana w postaci prostej gry trójwymiarowej. Na razie nie podjęliśmy decyzji co do funkcjonalności gry będzie to zależało od stopnia rozwoju silnika.