Vesamoottori

# Tekinen suunnitelma

Joel Mitrunen

Tuukka Karppinen

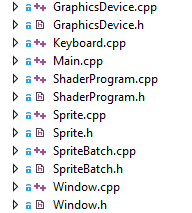
Vesa Karjalainen

Toni Kaivola

TTI13SP

12.12.2014

# Esittely

Vesamoottori on grafiikkamoottori jolla käyttäjä pystyy helposti luomaan ikkunoita, shadereita, buffereita ja lopulta kuvia sekä yleistä grafiikkaa näytölle.

Moottorilla voi kätevästi luoda openGL contextin ja sille tärkeät ominaisuudet

grafiikkaan liittyen, grafiikka pystyy muokkaamaan sisäänrakennetun koodin

ja shadereitten avulla. Lisäksi on myös lisätty bonus asioita kuten

Keyboard-luokka jonka avulla käyttäjä voi käyttää tietokoneen näppäimistöä

koodissa helposti.

# Luokkakaavio

Luokkakaavio erillisenä liitteenä.

# Jatkokehitysideoita

Projektin lähtöideana oli tehdä käyttäjälle helppokäyttöinen grafiikkamoottori-ympäristö jonka kanssa ei tarvitsisi hirveästi taistella, tähän määränpäähän on melkein päästy mutta ei aivan kokonaan joten siinä on aina parantamisen varaa. Myös enemmän asioita voi aina lisätä grafiikan muokkaukseen kuten esim. rotaatio. Koodin laatua voi varmasti parantaa jostain kohti selkeämmäksi ja paremmaksi.

# Projektin arviointi

Projekti oli kokonaisuudessaan opettavainen tiimityön sekä koodipuolen kannalta. Kaikki ryhmän jäsenet olivat osallistuneet perjantain projektitunneille melkein täydellisesti.

Kuten viime kohdassa mainittiin, itse moottorissa on parantamisen varaa mutta olemme itse tyytyväisiä lopputulokseen.