

P1_Particles

Eloi Salles, Pau Morales i Oscar Darriba

Pel que fa a la nostre pràctica, hem introduït les especificacions següents:

- Sistema de font amb el seu botó
- Sistema de cascada amb el seu botó.
- Calculat els rebots amb Euler Semi Implicit amb el seu botó.
- Calcular els rebots amb Verlet amb el seu botó.
- Afegit la elasticitat.
- Implementat la col·lisió amb els plans del cub.
- Es pot canviar el temps de vida a partir de la barra (màxim 30)
- Indiquem en quin Solver ens trobem.
- Indiquem en quin sistema ens trobem.

No hem tingut temps de:

- Fer la col·lisió amb l'esfera.
- Fer la col·lisió amb la càpsula.
- El punt que te la force, que influeix a les altres partícules.

Coses a puntuar:

- Les forces inicials són diferents per cada Solver.
- Tot esta creat en el fitxer Solver.h, que es fan crides a les zones convenients.
- La classe Solver és un Singleton per evitar problemes de crear altres objectes i/o fer referències.
- A causa dels randoms creats en les inicialitzacions, tenim una font quadrada i no esfèrica.
- La font amb el sistema de Euler, es queden les partícules al sostre, suposem que es a causa de la força que tenen inicialment.