

Trabalho 1 de Computação Gráfica - OpenGL - Instruções para compilação e execução do trabalho

Jackson Henrique Hochscheidt¹, Kevin Mitchell Spiller¹

¹Ciência da Computação - Universidade Federal da Fronteira Sul(UFFS)

jackson94h@gmail.com, kevinspillereazy@gmail.com

1. Instruções para compilação e execução

1.1. Compilar

No diretório do trabalho, onde está o código, digitar 'make' no terminal;

1.2. Executar

No diretório do trabalho, onde está o código, digitar './Main' no terminal;

1.3. Uso de teclas durante a execução

Enquanto o programa está rodando, é possível utilizar as seguintes teclas:

seta para cima - movimenta o robô para frente;

seta para baixo - movimenta o robô para trás;

seta para esquerda - movimenta o robô para a esquerda;

seta para direita - movimenta o robô para a direita;

tecla q ou Q - utilizadas para encerrar a execução;

tecla F1 - altera o modo de tela cheia - fullscreen;

tecla F2 - altera para a câmera com visão total do labirinto;

tecla F3 - altera para a câmera que segue robô com visão total do mesmo;

tecla -(menos) - zoom-in sobre o labirinto;

tecla +(mais) - zoom-out sobre o labirinto;

OBSERVAÇÃO: Zoom-in e zoom-out apenas são possíveis com a câmera com visão total do labirinto(F2) ativa;