

TRABAJO PRACTICO **DE TGC 2C 2012**

- **NOMBRE DEL GRUPO:**
Un Terapeuta Son 1024 Gigapeutas.

- **INTEGRANTES:**

Fernando Di Benedetto (Abandono la materia)
Fiorela Fontau (133.815-8).
Martin Grasso (140.648-6).
Diego Charra (140.867-7) .

TGC



IDEA DEL GRUPO:

Nuestra idea fue la de física de autos, la cual nos concentramos en la parte de las colisiones y deformación del auto.

El objetivo de nuestro ejemplo es llegar a la meta antes de que finalice el tiempo que se da al inicio del juego. En nuestro ejemplo hay objetos que si el auto lo chocas se va deformando

También tratamos de llegar a agregar otro auto con inteligencia artificial pero no llegamos, también nos hubiese gustado agregarle que auto dispare objetos o algo por el estilo pero no se pudo

Controles:

W: Acelera para adelante.

S: Marcha atrás.

A: Mover hacia izquierda.

D: Girar a la derecha.

Barra Espaciadora: Frenar.

En cuanto a Herramientas utilizadas, desarrollo y problemas surgidos:

- ❖ Las herramientas utilizadas en cuanto a optimización fueron texturas, en cuanto a colisiones se uso oriented bounding box y para la deformación del auto y el ángulo de choque se pensó lo siguiente:
- ❖ Para el sonido se Eligió el tema capricorn y se uso el Tgcmp3player.
- ❖ Para la deformación se pensó que al detectar los dos puntos de la maya del auto que chocan agarrar la recta que une esos 2 puntos y hundirla de esa forma se logra la sensación de deformación en el vehiculo.
- ❖ Uno de los bug que nos surgió en las colisiones es que si el auto chocaba con un ángulo muy paralelo a la pared o objeto con el cual choca se quedaba pegado, para solucionarlo tuvimos que desarmar una de las funcionalidades de rebote ante la colisión. Aun asi tiene nos sucedió que con la ultima version hay algunas veces que traspasa la pared y no lo pudimos solucionar.
- ❖ Para lograr el efecto de derrape lo que implementamos fue hacer que cuando se pulse la barra espaciadora y se doble tanto para la derecha o izquierda, hacer que la cámara gira mas lento que el auto y de esa forma a medida que el auto dobla y la cámara lo va tomando de costado se logra una especie de derrape hasta llegar a la parte trasera del auto como se cuando vas recto