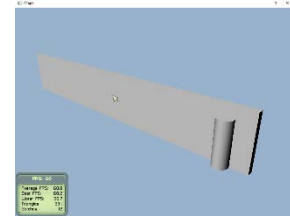


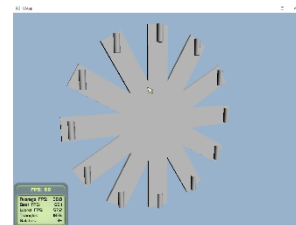
INFORMÁTICA GRÁFICA 2
Grado en desarrollo de videojuegos
Curso 2020-21
Práctica 1

(Práctica 1.1)

1. En **setupScene()**, construye un aspa que termina en un cilindro. Este aspa formará parte después de lo que será un molino. Las aspas se renderizan como lo que se muestra en la captura adjunta. Los nodos que las forman se estructuran en un nodo **aspaNode** del que cuelgan un **tableroNode** y un **cilindroNode**. Estos nodos se llaman “**aspa**”, “**tablero**” y “**adorno**”.



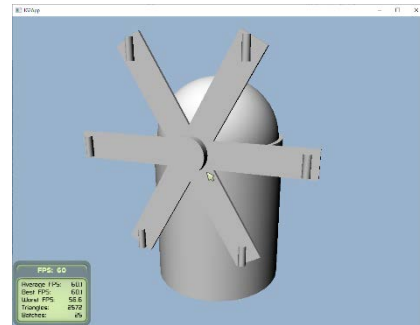
2. En **setupScene()**, construye **num** aspas como las que se muestran en la captura adjunta. En todas ellas, el cilindro de adorno tiene que estar vertical. La escena que se pide en este apartado está estructurada en un nodo “**aspas**” del que cuelgan **num** aspas, cuyos nodos y nombres están definidos como en el apartado anterior, respetando la unicidad de nombres. Es decir, hay nodos “**aspa_1**”, “**tablero_1**”, “**adorno_1**”, ...



3. Añade un evento en la tecla **g** de **IG2App** de forma que, cuando se pulse, las aspas giren en sentido anti-horario, con todos los adornos cilíndricos de las mismas manteniendo la verticalidad en todo momento.
4. Define la clase **Aspa**. Los objetos de esta clase son como los del apartado 1. Esta clase tiene pues atributos **SceneNode* aspaNode**, **tableroNode**, **cilindroNode**.
5. Define la clase **AspasMolino**. Los objetos de esta clase son como los del apartado 2. Una forma de definir esta clase es únicamente con dos atributos **SceneNode* aspasNode** e **int numAspas**. Hazlo así. Fíjate que esto supone que la creación de los nodos para cada aspa, su tablero y su cilindro se hace explícitamente en la constructora de **AspasMolino**.
6. Añade el evento **g** que gira las aspas al **keyPressed()** de la clase **AspasMolino** cuando la constructora de esta clase se define como en el apartado anterior.
7. Haz lo mismo que en el apartado 5, pero define la constructora de forma que se construyan **numAspas** de la clase **Aspa**, guardándolas en un atributo de la clase **AspasMolino** llamado **Aspa** arrayAspas**, que es un array de tamaño **numAspas** cuyas componentes son de tipo **Aspa**.
8. Añade el evento **g** que gira las aspas al **keyPressed()** de la clase **AspasMolino** cuando la constructora de esta clase se define como en el apartado anterior.

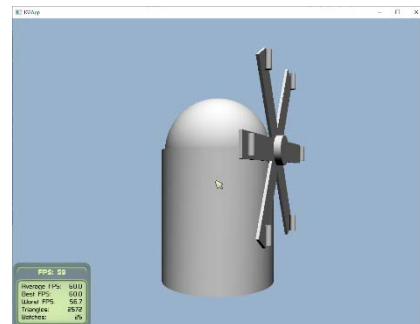
(Práctica 1.2)

9. Define la clase **Molino** cuyos objetos se renderizan como en la captura adjunta. Su **mNode** tiene tres hijos: la esfera del techo, el cilindro del cuerpo del molino y las aspas. Las aspas se construyen como un objeto de la clase **AspasMolino**. Fíjate que ahora esta clase, aparte de los tableros con adorno cilíndrico, tiene un nodo más para el cilindro central. Evidentemente el evento **g** que giraba las aspas, manteniendo verticales los adornos, debes hacer que siga funcionando.

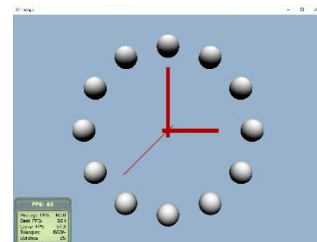


10. Añade el evento **c** a la clase **AspasMolino** de manera que el cilindro central se retire hacia atrás cuando la tecla es pulsada.

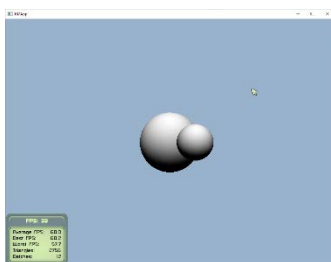
11. Añade el evento **h** a la clase **Molino** de manera que las aspas con su cilindro central roten alrededor del (techo del) molino. En la captura adjunta las aspas se han girado y han pasado de mirar de frente a mirar a la derecha. Implementalo de dos formas diferentes: usando la técnica del nodo ficticio y la del truco.



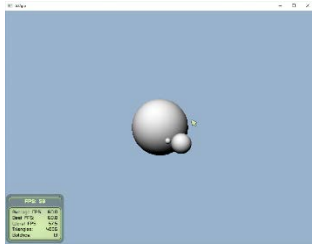
12. Retoma la escena del reloj de la **Práctica 0**. Aplica transformaciones adecuadas de las tres fundamentales (escalación, traslación, rotación) con respecto a alguno de los sistemas posibles (global, paterno, local) que permitan dejar la aguja de los segundos como aparece en la captura adjunta. El color de las agujas de tu escena debe ser gris, no rojo, por supuesto.



13. Añade el evento de teclado **h** que gira únicamente la aguja de los segundos alrededor del reloj, en sentido horario, claro.

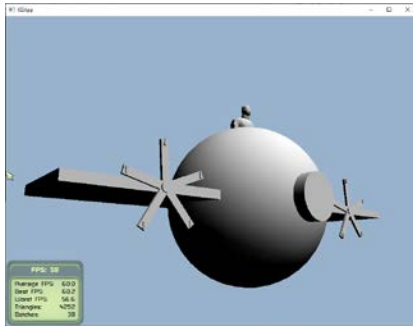


14. Define una escena con dos nodos, uno tiene una esfera que representa el sol y el otro una esfera más pequeña que representa la tierra. Añade el evento de teclado **j** que rota la tierra alrededor del sol, pero suponiendo que los dos nodos son independientes, el del sol no se mueve y no se usan nodos ficticios ni reposicionamiento de la tierra.



15. Define una escena con tres esferas para el sol, la tierra y la luna. Redefine el evento de teclado del apartado anterior para que la tierra rote alrededor del sol en horario y la luna alrededor de la tierra en anti-horario.

16. Define la clase **Avion** cuyos objetos son como el que se muestra en la captura adjunta, a la izquierda. El **mNode** de un avión tiene, como hijos, los siguientes nodos:



- **cuerpoNode** para la esfera de la nave
- **alaINode** y **alaDNode** para las alas izquierda y derecha y que tienen, **cada una**, un cubo escalado apropiadamente, es decir, no es correcto representar las dos alas del avión mediante un listón único que atraviesa la esfera
- **frenteNode** para el cilindro de la parte delantera del avión
- **pilotoNode**, para el piloto ninja
- dos **heliceNode**'s que son elementos de la clase **AspasMolino** y que están situados en la mitad del borde de las alas.

17. Define el evento de la tecla **g** de manera que roten las aspas de las hélices del avión, a la vez y en sentido horario.