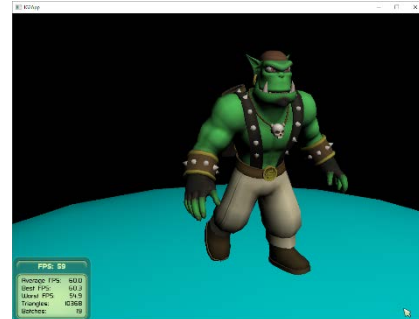


41. Define la clase **Sinbad**, que hereda de **EntidadIG**, cuyas entidades tienen como malla asociada **Sinbad.mesh**.

(Entrega 3, apartados 42 -)

42. Añade un Sinbad a la escena del planeta y colócalo en el lugar del avión. Anima la figura de Sinbad de manera que corra sobre la posición que ocupa, sin moverse. Los estados de animación para correr son dos y se llaman **RunBase** y **RunTop**.



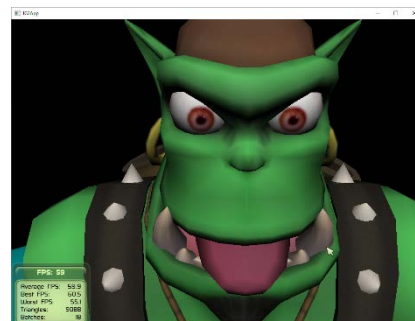
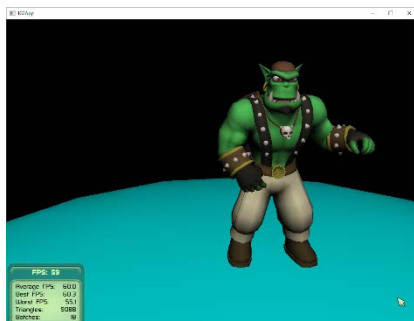
43. Escribe el código para que se muestren los trece estados de animación de Sinbad.

44. Programa el **framRendered()** de la clase **Sinbad** de forma que Sinbad corra aleatoriamente por toda la superficie de la esfera.

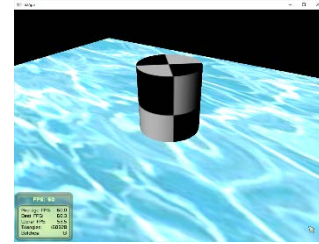


45. Define un método **arma(bool)** en la clase **Sinbad** que añada una espada a la mano derecha o izquierda de Sinbad. Define un método **cambiaEspada()** que cambia de mano la espada de Sinbad. Define el método **arma()** que añade espada a las dos manos de Sinbad. Recuerda que la malla de la espada es **Sword.mesh**. Recuerda también que las articulaciones de las manos se llaman **Handle.R** y **Handle.L**.

46. Haz que con la tecla **c** se pueda cambiar la animación de **Sinbad** de bailar a correr y viceversa, pulsando otra vez la tecla. Cuida que, al cambiar de animación, Sinbad haga exactamente lo que debe en su estado de animación y no se quede en una mezcla de ambos. Abajo hay dos capturas del estado de animación de Sinbad bailando. Este estado se llama **Dance**.



47. Define la clase **Bomba**, que hereda de **EntidadIG**, cuyos objetos tienen una entidad con **Barrel.mesh** como malla asociada y que se mostrará con **checker.png** como textura.



48. Programa la animación de nodo **AnimVV** explicada en las transparencias, que mueve el cilindro de la clase **Bomba** de arriba abajo, con giro de 45 grados con respecto al eje **Y**. El cilindro está en medio de un plano con un río como muestra la captura anterior.

49. Define una nueva escena con el río, una plataforma roja, una amarilla, una bomba y un sinbad en la plataforma amarilla. Haz que el agua del río se mueva a lo largo de una de las diagonales del plano del río. Sinbad corre con una espada en cada mano, sin moverse del sitio. El aspecto de la escena es el que se muestra en la captura adjunta.



50. Programa el evento de mensajería que se describe a continuación. Cuando se pulsa la tecla **t**, la bomba se detiene en su movimiento de arriba abajo y, 5 segundos después, el agua del río detiene su curso y su textura pasa, de mostrar agua a mostrar piedras, tal como se muestra en la captura adjunta.