

Yakalamaca

Oğuzhan A. Seyit

1306220055

# Hikaye

Snatch'ı kovalarken izini kaybettik ve karşımızda iki ışınlayıcının düğmesi var. Bunlardan birisi hiçbir şey yapmıyor diğeri ise bizi snatch'ın yanına ışınıyor ama bilirsin... Snatch kaçtığını düşünürken biraz heyecanlanmış olabilir. Dikkatli ol!

## Teknik Bileşenler Ve Kütüphaneler

C++ kütüphanelerine ek olarak freeglut, glew, learn opengl den aldığım camera.h sınıfı, Opengl için model yükleme aracı olan assimp ve bu işlemi kolaylaştıran hazır ogldev kütüphanelerini kullandım.

Kullandığın tüm nesneleri internetten ücretsiz olarak buldum. Ardından oyun motorlarında collision olarak bilinen yapıların başlangıç seviyesini oluşturarak projemi tamamladım.

## Sahne Mimarisi ve Animasyon

Sahne boş çorak bir arazide karakterimiz 2 buton ile karşı karşıyadır. Varsayılan olarak 1. şahıs kamerasında sahne başlar. Karakteri yönlendirerek düğmelerden birinde şansımızı deneriz.

Eğer doğru düğmeyi bulursak Snatch'ın yanına ışınlanırız ve onu hazırlıksız yakalarız. Eğer bulamazsak şansımızı her zaman tekrar deneyebiliriz ancak dikkat etmek gerek çünkü her seferine doğru düğmenin yeri rastgele değişiyor.

Noclip kameraya geçerek haritayı ve Snatch'i inceleyebiliriz ya da sahneyi baştan başlatabiliriz. Ayrıca eminim ki Assimp ile uygulanan animasyon sayesinde Sntach'i incelemek isteyeceksiniz.

## Karşılaşılan Problemler

Karşılaşılan problemler genel olarak nesneleri Animasyon seviyesinde hareket ettirmekle ilgiliydi. Bu sorunu assimp kütüphanesi mixamo.com üzerinden aldığım hazır animasyonları kolayca yüklememe yardımcı olarak çözdü.

Diğer sorunlar ise bu kadar büyük olmayan collision oluşturma problemleriydi. Birkaç deneme yanılma sonrasında çoğunlukla daha fazla 'if' kullanarak bu sorunları da çözdüm.

# Ekran Resimleri



