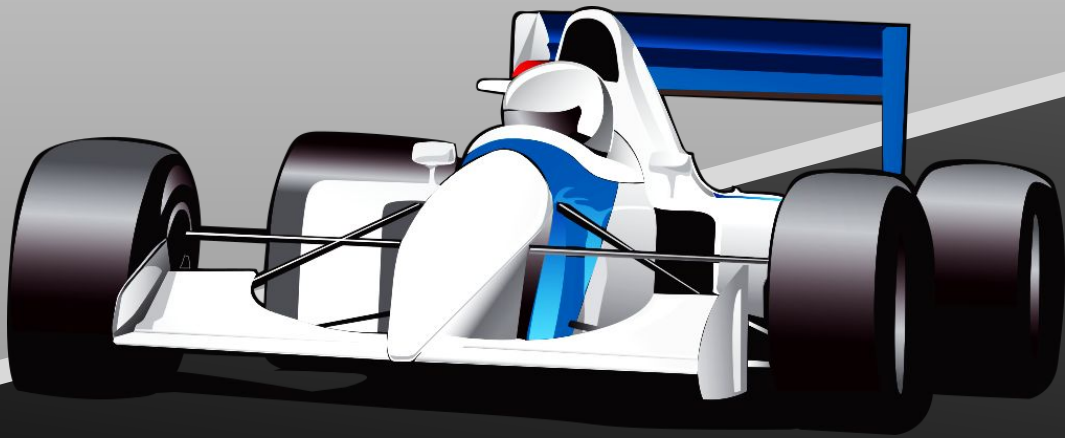


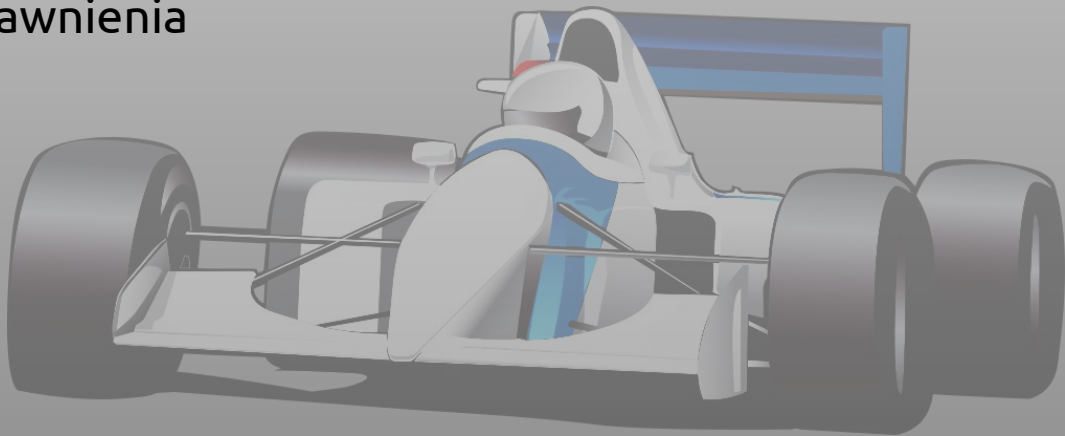
IORacer

*Jacek Łysiak
Bartosz Burny
Paweł Zięcik
Maciej Biernaczyk*



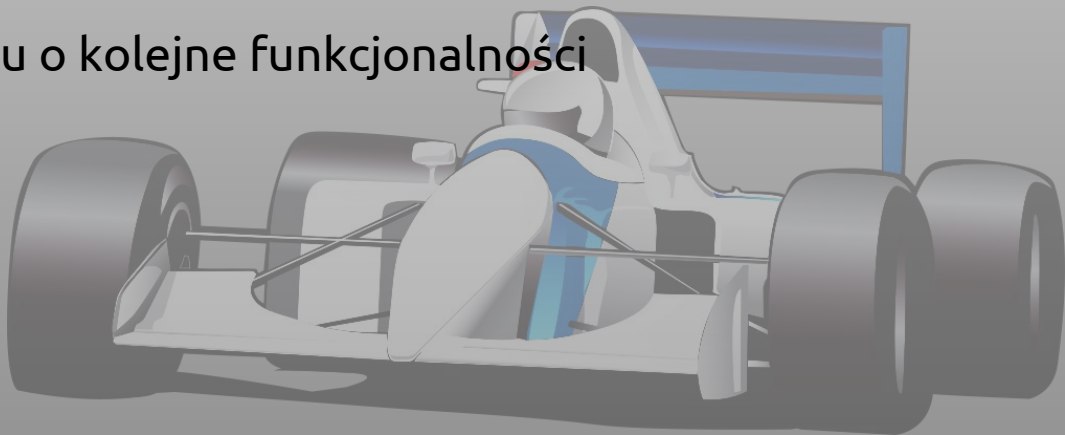
Wizja

- Gra wyścigowa
- Prosta grafika 2D
- Realistyczna fizyka pojazdu
- Obiekty interaktywne (statyczne i dynamiczne)
- Podłoże wpływające na warunki jazdy
- 'Warsztat' - modyfikacje / usprawnienia



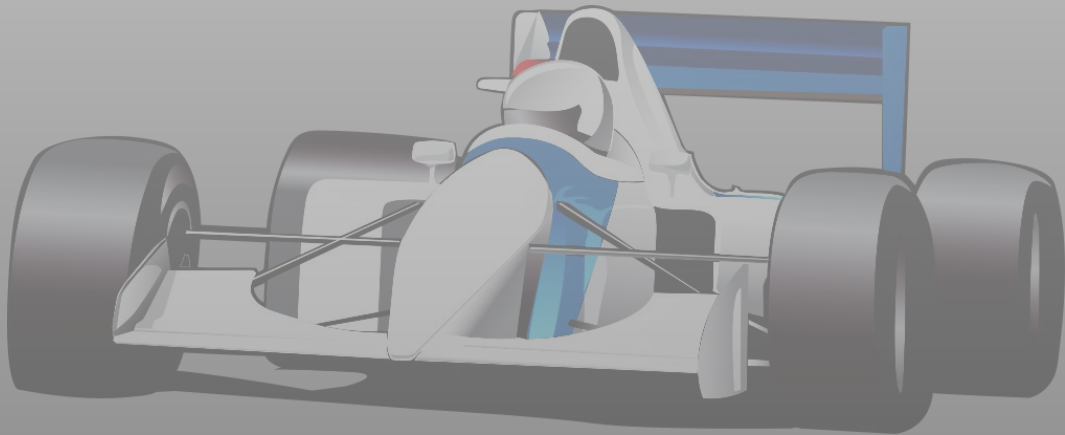
Harmonogram prac

- Ustalenie technologii - poszukiwanie silnika fizyki i biblioteki graficznej
- Napisanie trzech małych programów (demo) 'proof of concept'
 - ◆ Testowanie silnika i bibliotek
 - ◆ Ustalenie architektury systemu
- Zastosowanie popętnionych wcześniej programów do przygotowania aplikacji
- Rozbudowa szkieletu programu o kolejne funkcjonalności

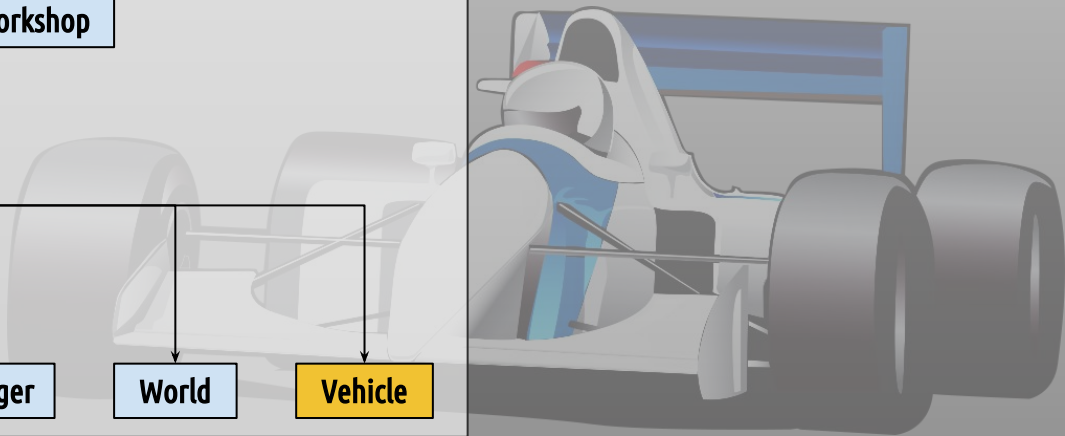
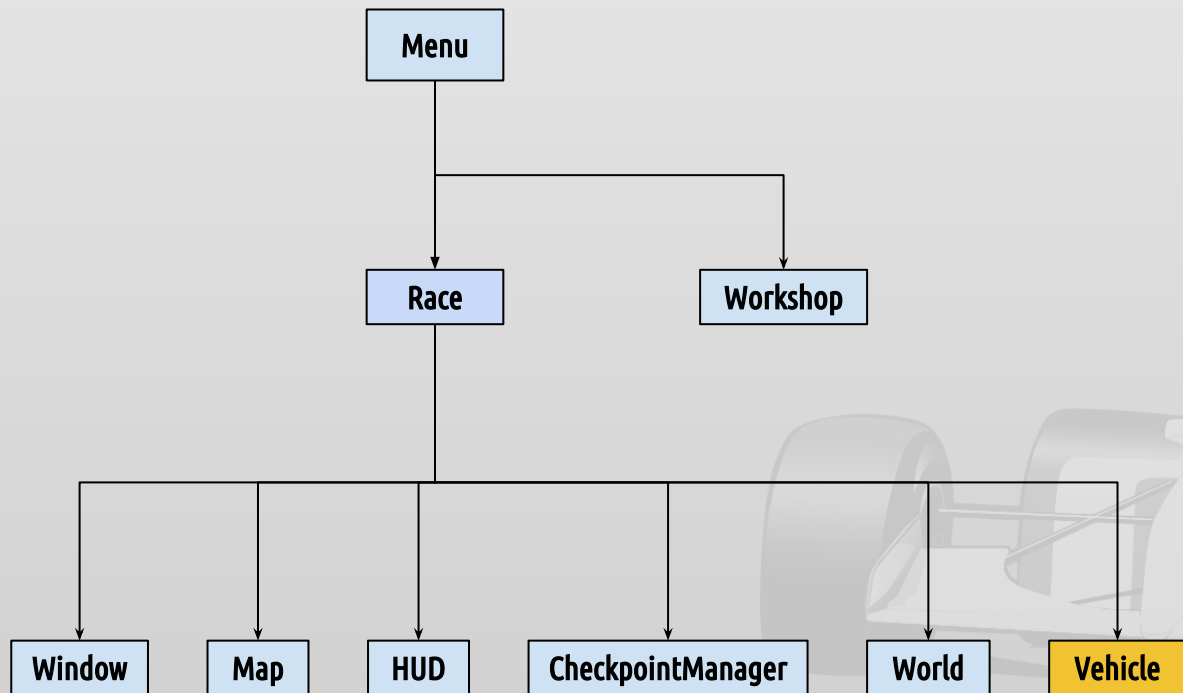


Architektura gry

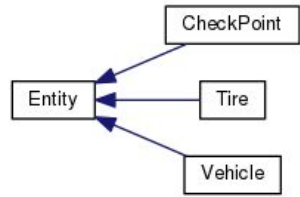
- Główne elementy programu jako osobne moduły
- Aktualnie wydzielone
 - ◆ Menu główne
 - ◆ Warsztat
 - ◆ Race (rozgrywka właściwa)



Architektura gry



Architektura gry



RectangleParams

TextureManager

CarParameters

CheckPointParser

b2ContactListener

ContactListener

Map

MathUtil

Menu

Race

Workshop

Module

