

ΓΡΑΦΙΚΑ 1

ΕΡΓΑΣΙΑ ΠΛΑΝΗΤΕΣ

Ιωάννης Κατσαρός AM: 1115201500234
Προκόπιος Σταμελίας AM: 1115201400190

Υλοποιήθηκαν όλα τα ερωτήματα τις εργασίας.

Συγκεκριμένα:

- Εμφάνιση του Ήλιου (ο οποίος φωτίζει όλη την σκηνή)
- Εμφάνιση και κίνηση της Γης γύρω από τον ήλιο και γύρω από τον εαυτό της
- Εμφάνιση και κίνηση του Φεγγαριού γύρω από την γη
- Στροφή της κάμερας κατά τους άξονες X και Y μέσω 4 πλήκτρων (2 πλήκτρα για τον άξονα X, 2 πλήκτρα για τον άξονα Y).
- Παύση/έναρξη της κίνησης των πλανητών
- Κλείσιμο προγράμματος μέσω πλήκτρου
- Προστέθηκε η εμφάνιση των αστεριών

Στη συνάρτηση `ReadFile(model*)`; η οποία διαβάζει το `planet.obj` αρχείο για να φορτωθεί στο πρόγραμμα, περιέχει σχολιασμένο κώδικα που αφορά στο διάβασμα των UV points και vertex normals.

Πως γίνεται στροφή της κάμερας και κίνηση του χρήστη:

- Πατώντας τα πλήκτρα **A**, **D** γίνεται περιστροφή γύρω από τον άξονα **y**
- Πατώντας τα πλήκτρα **W**, **S** γίνεται περιστροφή γύρω από τον άξονα **x**
- Πατώντας τα πλήκτρα **Q**, **E** γίνεται περιστροφή γύρω από τον άξονα **z**
- Η παύση και η έναρξη της σκηνής γίνεται με το πλήκτρο **space**.
- Η έξοδος γίνεται με το πλήκτρο **ESC**.

Όλα τα αρχεία κώδικα (`main.cpp`, `visuals.cpp`, `visuals.h`) έχουν επαρκή σχόλια προκειμένου να διευκολύνεται η ανάγνωση του κώδικα.

Επίσης τα ονόματα των συναρτήσεων και των μεταβλητών είναι τέτοια ώστε ο κώδικας να φαίνεται καθαρογραμμένος και έτσι ώστε εκείνος που τον διαβάζει να καταλαβαίνει ακριβώς τι κάνει η κάθε συνάρτηση μόνο με το όνομα της.

(παράδειγμα `DrawSun()` (συνάρτηση που ζωγραφίζει τον ήλιο)