

RAPORT Z POSTĘPU PRAC

przedmiot: projekt MO3D

temat projektu: „Symulator wyścigów powietrznych w dowolnej scenerii wygenerowanej z mapy wysokościowej terenu.”

skład sekcji:

- 1) Dudek Piotr
- 2) Smoll Mateusz
- 3) Stachyra Krzysztof

Treść raportu:

Krzysztof Stachyra:

- 1) Losowe generowanie bramek (wyznaczenie im współrzędnych 3D na mapie) – zabezpieczenie by nie znajdowały się pod terenem.
- 2) Trzymanie informacji o konkretnym torze przelotu (aby gracz przelatywał przez bramki w określonej kolejności) – po wygenerowaniu bramek ustalana jest ich kolejność. Wyświetlanie na mapie tylko 2 najbliższych bramek (według kolejności przelotu), przez jakie użytkownik musi przelecieć – w różnych kolorach.
- 3) Wykrywanie czy użytkownik przeleciał przez aktualną bramkę i reakcja na to (wyświetlenie kolejnej, zmiana koloru następnej bramki). Wykrycie przelotu przez ostatnią bramkę (koniec gry – wyświetlenie czasu)
- 4) Wyświetlanie aktualnego czasu przelotu.
- 5) Wyświetlanie czasu jaki pozostał graczowi (fajnie coś takiego wprowadzić – przy przelocie przez bramkę by dostawał dodatkowy czas).

Mateusz Smoll:

- 1) Usprawnienie lotu samolotu – nadawanie siły za pomocą Rigidbody.
- 2) Stworzenie modelu i przygotowanie obiektów prefab do generowania bramek.
- 3) Poprawienie skryptu obsługi kamer.

Piotr Dudek:

- 1) Poprawa generacji terenu tak, aby wysokości były poprawnie ustawiane według odczytanych z mapy danych.
- 2) Dodanie do terenu losowo wstawianych drzew według algorytmu „Perlin Noise” na odpowiednich wysokościach.
- 3) Podział terenu na warstwy, z odpowiednio ponakładanymi różnymi teksturami, na różnych poziomach (bądź też wymieszanymi).