

# Projektplan - TSBK03

Jonathan Karlsson - jonka293 - 890201-1991

18 oktober 2013

## 1 Idé

Jag vill göra ett projekt med en människa i 3D som springer runt i en värld med varierad höjd på marken.

- Gubben ska vara animerad med hjälp av ben och begränsningar på benen. (Funderar på skinning med benstrukturer och rotationsgränser på varje ben.)
- Gubben ska kunna kollidera på ett bra sätt med andra objekt.
- Lagom mycket fysik ska vara implementerat. (Kanske fysikmotor).
- Ett visst mål med världen bör finnas, skjuta något, ta sig någonstans.
- Kontrollera gubben via tangentbord och mus.
- Skall vara snygg struktur på koden så det är enkelt att lägga till funktionallitet.
- Skall vara skrivet i c++.

## 2 Om jag får tid

- Gubben ska kasta en fin naturlig skugga med t.ex shadow mapping (kanske testa olika metoder).
- Lägga till så att solen går upp och ner för att simulera ett dygn.
- Lägga in skjutfunktioner för att döda saker (med poäng?).
- Testa gränser för hur många animerande objekt man kan ha.
- Fixa så att användaren kan kontrollera prestandan genom att stänga av funktionalitet.
- Använda geometry shader för att simulera gräs som rör sig i vinden med en sinusfunktion.

## 3 Milstolpe

Mitt i nästa period bör det finnas en värld med en gubbe som kan springa runt med animationer, kanske inte helt perfekta ännu men så det händer något. Även viss fysik bör finnas för att få animationerna att fungera bättre.

## 4 Gruppmedlemmar

- Jonathan Karlsson

## 5 Svårighetsgrad

I sitt grundstadié ganska lagom svårt men med de andra tilläggen kommer detta nog bli ganska komplicerat, speciellt att få allt att fungera tillsammans.