

Manuál / Manual

Česká verze

- Vítejte ve 2D fyzikální simulaci.
- Vaším cílem v této hře je experimentovat s fyzikou tekutin a tuhých těles.
- Po zapnutí hry se ocitnete rovnou v hlavní herní scéně.
- Po levé straně vidíte herní plochu vyznačenou **černým čtvercem**
- V prostřední části obrazovky vidíte **výběr nástrojů**
- **Aktuálně vybraný nástroj** je vyznačen **černým okrajem**
- Nástroje jsou:
 - **Info** – zobrazuje informace o simulaci
 - **Fluids** – nástroj pro tvorbu a konfiguraci tekutin
 - **Bodies** – nástroj pro tvorbu a konfiguraci těles
 - **Config** – umožní vám upravit parametry fyzikálních simulací
 - **Saves/Loads** – umožní vám uložit či načíst úroveň
- Po pravé straně obrazovky se nachází **Quick Menu** obsahující rychlé akce pro **pozastavení simulace**, **restartování současné úrovně** a **opuštění programu**

Nástroj Fluids

- Po vybrání tohoto nástroje můžete v herní ploše podržením **levého tlačítka myši** vytvářet tekutinu
- V prostřední části obrazovky máte možnost nastavit:
 - **Density** – hustotu (v g/cm^3)
 - **Color** – barvu (v RGB formátu)
 - **Droplet Count** – kolik “kapek” tekutiny bude vytvořeno na jeden klik
- Pomocí červeného tlačítka **Clear fluid** odstraníte veškerou tekutinu z herní plochy

Nástroj Bodies

- Po vybrání tohoto nástroje můžete v herní ploše **pravým tlačítkem myši** vytvářet tělesa
- **Stiskem prostředního tlačítka myši (kolečka)** odstraníte těleso pod kurzorem
- **Podržením levého tlačítka myši** můžete chytit a přesouvat tělesa
- Všechna tělesa jsou v současnosti **obdélníky**
- V prostřední části obrazovky máte následující nastavení:
 - **Width** – šířka tělesa
 - **Height** – výška tělesa
 - **Orientation** – otočení tělesa ve stupních
 - **Mass** – hmotnost tělesa v gramech
 - **Is Static?** – označení tělesa jako statického (nebude se pohybovat)
 - **Elasticity** – elasticita kolize

- **Static Friction** – koeficient statického tření
- **Dynamic Friction** – koeficient dynamického tření
- **Color** – barva tělesa ve formátu RGB

Nástroj Saves/Loads

- Pro **uložení současného stavu** herní plochy změňte název v textovém poli a klikněte na **Save**
 - Pro **načtení úrovně** klikněte na libovolný název úrovně ze seznamu
-

English Version

- Welcome to the 2D physics simulation.
- Your goal in this game is to experiment with fluid and solid body physics.
- When the game starts, you will be taken directly to the main game scene.
- On the left side, you'll see the game area marked by a **black square**
- In the middle section of the screen, you'll see the **tool selection panel**
- The **currently selected tool** is highlighted with a **black border**
- The tools are:
 - **Info** – displays information about the simulation
 - **Fluids** – a tool for creating and configuring fluids
 - **Bodies** – a tool for creating and configuring solid bodies
 - **Config** – allows you to adjust the parameters of the physics simulation
 - **Saves/Loads** – allows you to save or load levels
- On the right side of the screen is the **Quick Menu**, which includes quick actions for **pausing the simulation**, **restarting the current level**, and **exiting the program**

Fluids Tool

- After selecting this tool, you can create fluid in the game area by holding the **left mouse button**
- In the middle part of the screen, you can also set:
 - **Density** – fluid's density (in g/cm³)
 - **Color** – fluid's color (in RGB format)
 - **Droplet Count** – how many droplets are created per click
- The red **Clear fluid** button removes all fluid from the game area

Bodies Tool

- After selecting this tool, you can create bodies in the game area by **right-clicking**
- Use the **middle mouse button (wheel click)** to delete a body under the cursor
- By **holding the left mouse button**, you can grab and move bodies
- All bodies are currently **rectangles only**
- In the middle part of the screen, the following settings are available:
 - **Width** – width of the body

- **Height** – height of the body
- **Orientation** – rotation in degrees
- **Mass** – mass in grams
- **Is Static?** – marks the body as static, preventing movement
- **Elasticity** – collision elasticity
- **Static Friction** – static friction coefficient
- **Dynamic Friction** – dynamic friction coefficient
- **Color** – RGB color of the body

Saves/Loads Tool

- To **save** the current game state, change the text field to a custom name and click **Save**
- To **load** a level, click on any level name from the list