

# Proyecto Final de Prácticas. Destrucción de Planetas. Diferencias.

Daniel Moya Leiva. 77360609V.

---

# OBJETOS

### Estrellas.

Las estrellas iban a ser puntos de luz que iluminaran la escena y que podían apagarse. Finalmente se ha sustituido las estrellas por una textura en el SkyBox y la iluminación por dos focos a los lados de la cámara por facilidad y por complicaciones con el límite de luces de OpenGL (solo tiene hasta ocho a la vez).

### Planetas.

Al principio iban a ser fijos en la escena, pero finalmente se han implementado los movimientos de rotación sobre sí mismo y traslación alrededor del Sol para conseguir un realismo mayor.

### Satélites.

No ha cambiado gran cosa. En principio se planificaron para contener mallas de triángulos pero por complicaciones con el código de “traducción” de formatos se sustituyeron por objetos realizados manualmente con OpenGL y cuyo diseño está implementado en el anexo DISEÑO.pdf.

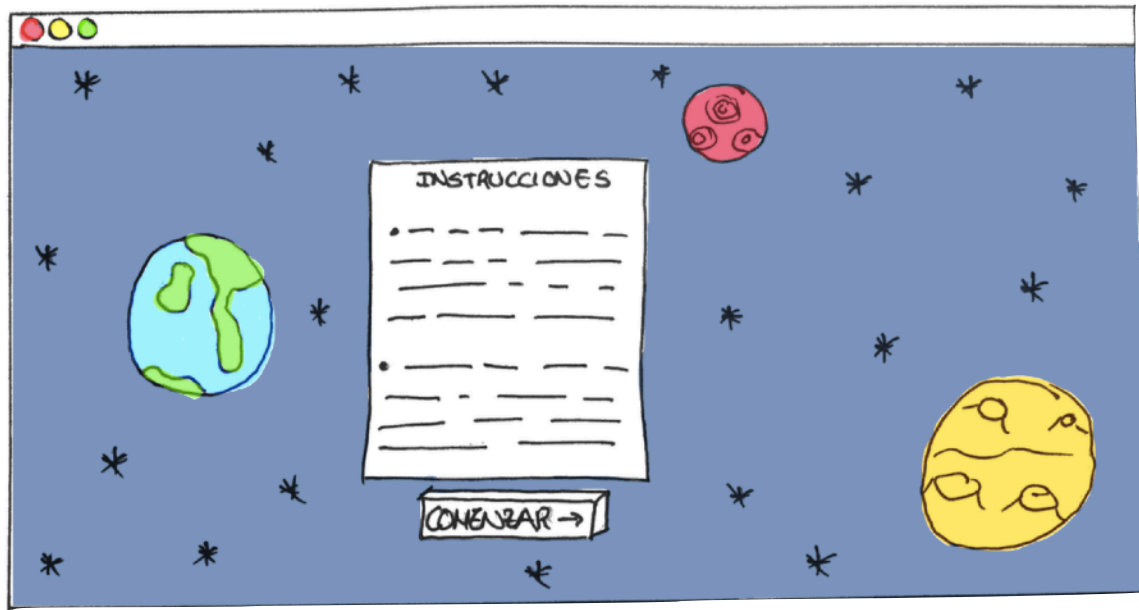
# INTERACCIÓN

### Objetivo.

El objetivo final no ha cambiado, pero sí ha cambiado el que los planetas se iluminen al acercarse a ellos, puesto que se decidió que por facilidad para el usuario (ya que los planetas se mueven) no habría ningún tipo de límite a la hora de explotar los planetas.

### STORYBOARD

Como se puede observar, no hay la más mínima diferencia entre lo que se planificó en el storyboard como comienzo y lo que finalmente se ha implementado.



Sin embargo sí que ha habido diferencias en los demás "pantallazos" del storyboard, ya que no hay aura al acercarse a un planeta, las estrellas no se pueden apagar, y el cartel del final ha sido notablemente mejorado.

