

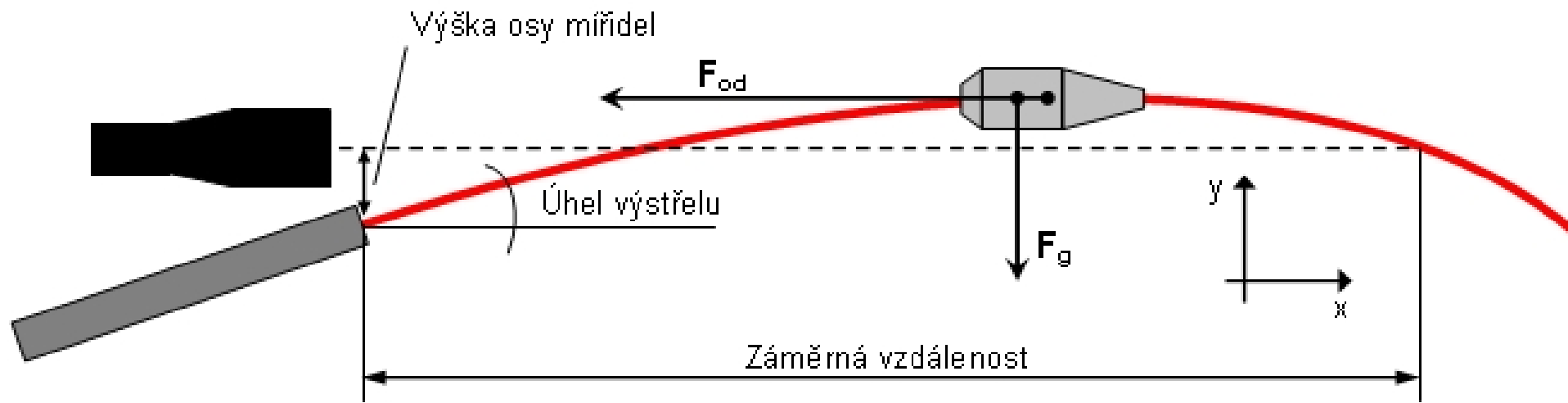
Projekt do předmětu IPA

Hra - Střelba**

xvalka05 Miroslav Válka

Co to obnáší

- Cíl:
 - Vytvořit algoritmus pro střelbu ze zbraně
- Co bylo potřeba:
 - Vykreslovat kulku/střelu
 - Počítat pohyb kulky/střely



Náčrt implementace

- Data
 - Prvně - Pole struktur
 - Nyní - **Soustava několika polí**
 - Důvod: **Paralelní zpracování** více kulek/střel
 - **32b float** X 64b double
- Výpočet nové pozice kulky
 - Prvně - Použití klasických instrukcí procesoru a koprocessoru
 - Nyní - Využití **instrukci SSE, Odstranění cyklů, Odstranění volání funkcí**
- Vykreslení kulky/střely

Výsledek práce

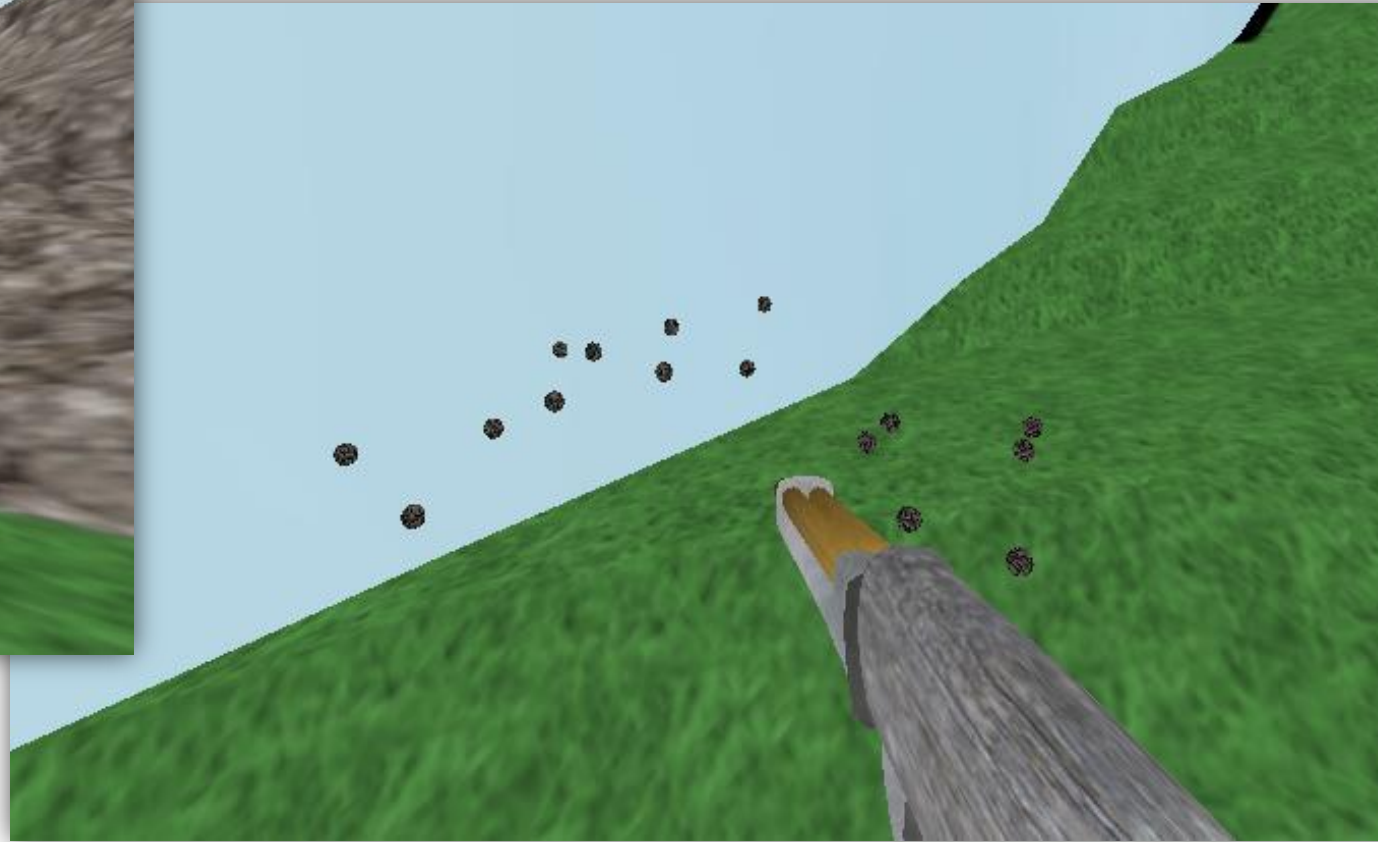
- Zbraň střílí
- Kulky/střely létají a padají k zemi
- Dráha a zakřivení letu
 - Závislé na váze
 - Závislé na rychlosti výstřelu



It's not a bug it's a feature.



Or alternative universe.



Zdroje

- [1] Balista [online], Balista: 2009 [cit. 3.12.2017], Dostupné z: <http://www.balistika.cz>

Děkuji za pozornost