

PRÁCTICA 2

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno/a: Ana Buendía Ruiz-Azuaga_____

Nombre de Alumno/a: _____

Nombre de la Aplicación: Room3D_____

DESCRIPCIÓN

(sustituir estos párrafos sombreados por vuestra descripción)

La aplicación a realizar tiene objetivo decorar con distintos muebles un espacio, comprobando que no se solapen unos muebles sobre otros y estén correctamente colocados.

1. Funcionalidad mínima que se va a incluir: En la aplicación se podrán añadir distintos muebles a la escena, pudiendo orientarlos en varias direcciones. También podrán situarse algunos muebles sobre otros (por ejemplo, lámparas sobre mesas).
2. Funcionalidad extra que se incluirá si da tiempo: Posibilidad de elegir distintas formas de habitaciones o un piso y movimiento e interacción con ratón.

INTERACCIÓN

(sustituir estos párrafos sombreados por vuestra descripción)

Para añadir o mover un mueble se seleccionará y posicionará a su nueva posición con las teclas. Así mismo se usarán otras teclas distintas para eliminar y rotar los muebles.

