

Informática Gráfica y Visualización

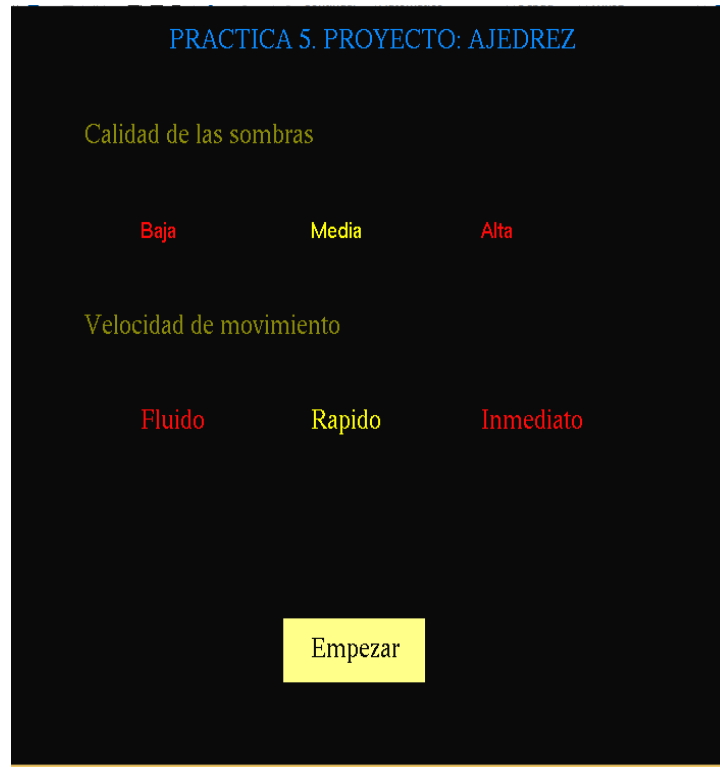
Prácticas - 2016/2017

Práctica Nº 5 – Proyecto



Juan Carlos Serrano Pérez jcsp0003@red.ujaen.es

Al comenzar la ejecución del proyecto se inicia una ventana de inicio en la que se puede configurar el tamaño de la malla de quads para las sombras generadas por los focos y la velocidad de movimiento de las piezas.



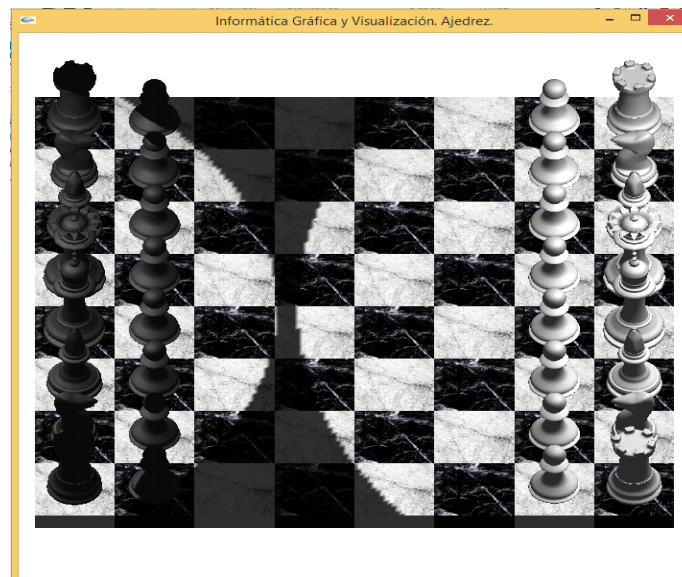
Se disponen de 3 focos, de los cuales 2 inicialmente están encendidos. Los 2 focos encendidos se encuentran por detrás de las piezas de cada jugador iluminándolas. El foco apagado apunta al tablero desde el centro e ilumina casi todo éste excepto las esquinas. Las teclas de control de los focos son la '1', '2' y '3',

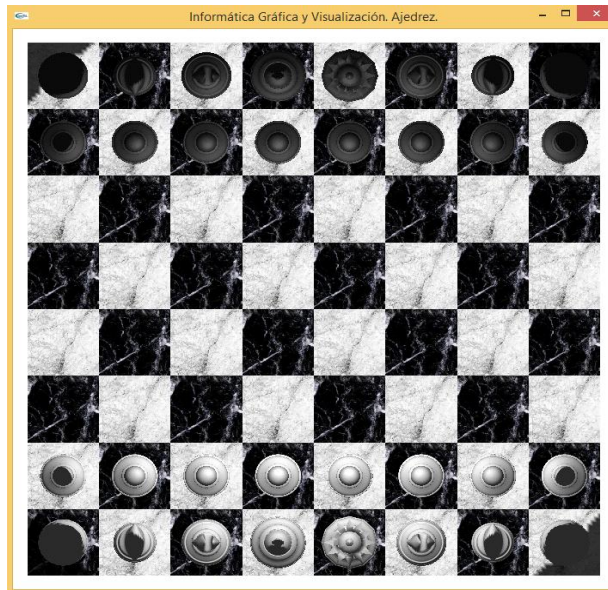
Con la tecla 'v' se cambia entre los 3 puntos de visión de cada jugador. Y con las flechas de dirección 'arriba' y 'abajo' se puede modificar la altura del punto de visión de la cámara básica de cada jugador.

Al seleccionar una pieza se ilumina de color amarillo y al seleccionar una casilla cuyo movimiento sea legal se elevará y avanzará en el eje 'x' y 'z' por igual y al llegar bajará a su casilla y en el caso de que en la casilla de destino haya una pieza enemiga desaparecerá.

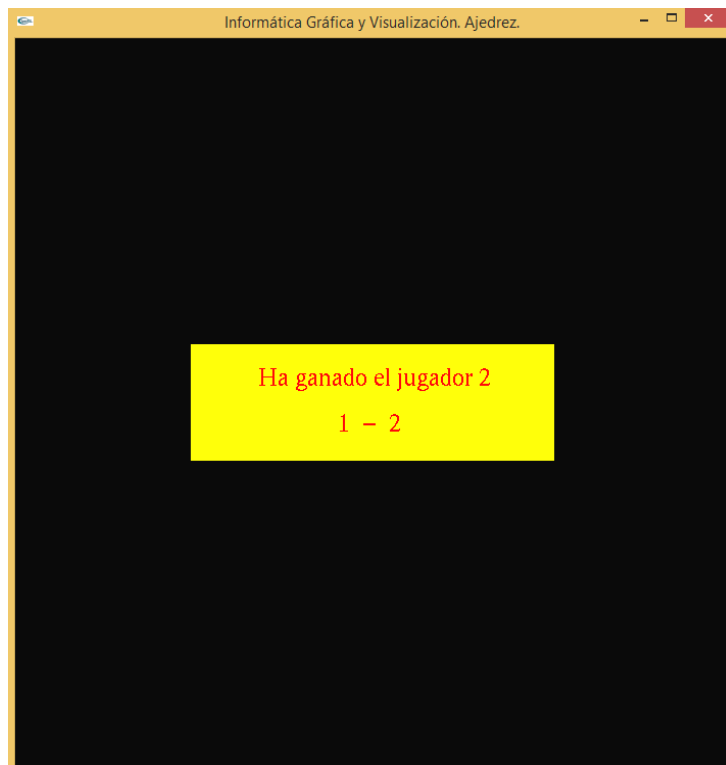
Se han utilizado 2 texturas, para las casillas blancas y negras.

Se han utilizado mallas de cuadrados y de triángulos para las piezas.





Cuando un jugador elimina al rey del oponente saldrá una ventana con quién ha ganado y el número de victorias de cada jugador. Al hacer click se reiniciará la partida dando el turno al jugador opuesto.



Cuando el peón de un jugador llega al final del tablero se transforma en la reina.

