Projektdokumentation:

Solarsystem

Entwicklungsumgebung:

Als Entwicklungsumgebung wurde Visual Studio verwendet und als Programmiersprache C.

## Libraries/Abhängigkeiten:

* Glut für OpenGL Initialisierung und Inputsteuerung
* tgaLoader zum Einlesen und verwenden der Texturen

## Startfile:

Nach dem Entpacken befindet sich das .exe File im Ordner: CGE\_Project\_Habres\_Nemecek/Debug/CGE\_Project\_Habres\_Nemecek.exe

Um die .exe korrekt ausführen zu können muss sich glut32.dll und der textures Ordner im selben Ordner befinden.

Build-Anleitung:

* CGE\_Projekt\_Habres\_Nemecek.sln öffnen
* Projekt rebuilden

## Steuerung:

Keyboard:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Button | Funktion | Button | Funktion |
| W | Move forward | I | Tilt Camera up |
| A | Move left | J | Tilt Camera left |
| S | Move backward | K | Tilt Camera down |
| D | Move right | L | Tilt Camera right |
| UP\_ARROW | Accelerate Animation | SPACE | Start/Stop Animation |
| DOWN\_ARROW | Decelerate Animation | ESC | Terminate Program |

Mouse:

|  |  |
| --- | --- |
| Left Mouse Button (hold) +  Move Mouse | Tilt Camera |

## **Project History:**

## Laufzeit: 26.6.2017 – 30.6.2017

Arbeitsaufteilung:

* Nemecek:
* Aufsetzen des Repos und erstellen der Grundstruktur
* User Controls
* Lighting
* Habres:
* Texturing (Probleme mit nicht ladbarem .tga file)
* Refactoring

Zeitaufteilung:

Nemecek: 14 h

Habres: 12 h

Credits:

Beispiel Programme aus den Übungen:

* Solarsystem Beispiel (Grundstruktur)
* MausSteuerungs Beispiel (Code für Maus Steuerung)