Name des Projektes: Computergrafik-Belegarbeit „Labyrinth“

Entwickler: Dennis Kurzer – s0545045

Khanh Vu Nguyen – s0544368

Das Projekt geht um ein kleines Spiel, welches die Navigation in einem Labyrinth simuliert.

Am Anfang sieht der Spieler ein Menü mit einer Anleitung, wie er sich im Spiel steuert. Im Detail lautet es wie folgt:

* „Enter“ drücken, um das Spiel zu starten
* „Escape“ drücken, um das Spiel zu beenden
* Beim Spielen:
  + „W“ – Vorwärts bewegen
  + „S“ – Rückwärts bewegen
  + „A“ – Nach links bewegen
  + „D“ – Nach rechts bewegen
  + „Space“ – Level neustarten

Das Umsehen erfolgt durch die Maus.

Beim bei der Suche des Ausgangs muss der Spieler auf Fallen achten, die überall im Labyrinth verteilt sind. Falls er auf eine Falle tritt, hat er die Möglichkeit, das Leven neuzustarten oder das Spiel zu beenden.

Zur Zeit besteht das Spiel aus 2 Levels. Sobald man den Ausgang des zweiten Levels erreicht, hat man die Möglichkeit, das Spiel von vorne zu starten.

Fremde Code + Quellen:

Die Funktion „computeMatricesFromInputs“ in der „controls.cpp“ basiert auf dem Tutorial <http://www.opengl-tutorial.org/beginners-tutorials/tutorial-6-keyboard-and-mouse/> . Allerdings wurden viele Veränderungen vorgenommen.