

**APLIKACJA**

**SYMULACYJNA.**

# PRZYKŁADOWE DZIAŁANIE APLIKACJI



# OPIS APLIKACJI:

"SYMULOWANE PIKSELE" TO APLIKACJA SYMULACYJNA, KTORA ZAPRASZA DO EKSPLORACJI PROSTEGO, ALE INTERESUJACEGO SWIATA STWORZONEGO Z PIKSELI.

GRA JEST UTRZYMANA W DWUWYMIAROWEJ FORMIE, CO NADAJE JEJ WYJATKOWY UROK I UMOZLIWIA EKSPLORACJE FASCYNUJACYCH ASPEKTOW FIZYKI I NATURY W MINIMALISTYCZNY SPOSOB.

APLIKACJA TA JEST NAPISANA W JEZYKU C++ I KORZYSTA Z BIBLIOTEKI *SFML* (SIMPLE AND FAST MULTIMEDIA LIBRARY), CO GWARANTUJE PLYNNOSC DZIALANIA I DOSKONALA OBSLUGE GRAFIKI W CZASIE RZECZYWISTYM. GRA JEST DOSTEPNA W FORMIE PLIKU WYKONYWALNEGO ( .EXE ), CO OZNACZA, ZE MOZESZ LATWO URUCHOMIC JA NA SWOIM KOMPUTERZE BEZ KONIECZNOSCI ZMUDNEJ INSTALACJI.

# INSTRUKCJA:

## + STEROWANIE MATERIALAMI:

- KLAWISZ **1** DODAJE **PIASEK**.
- KLAWISZ **2** DODAJE **KAMIEN**.
- KLAWISZ **3** DODAJE **WODE**.
- KLAWISZ **4** DODAJE **CZASTKI**.
- KLAWISZ **5** DODAJE **KWAS**.
- KLAWISZ **6** DODAJE **ROSLINE**.
- KLAWISZ **7** USUWA MATERIALY.

## + STEROWANIE KURSOREM:

- ABY ZWIEKSZYC ROZMIAR KURSORA, UZYJ KLAWISZA **E**.
- JESLI CHCESZ ZMNIEJSZYC ROZMIAR KURSORA, NACISNIJ **Q**.
- KLAWISZ **I** ZMIENIA TLO APLIKACJI.
- KLAWISZ **P** TWORZY PROCEDURALNIE TEREN.
- KLAWISZ **W** TWORZY DESZCZ.

## PODSTAWOWE OPERACJE:

KURSOR W APLIKACJI TO TWOJE NARZEDZIE. MOZESZ NIM PRZECIAGAC MATERIALY, RYSOWAC, TWORZYC I NISZCZYC ELEMENTY NA EKRANIE ZA POMOCĄ **LMB**. MATERIALY ZACHOWUJA SIE ZGODNIE Z PROSTA FIZYKA, CO OZNACZA, ZE PIASEK OPADA, KAMIENIE TWORZA STALA STRUKTURE, A WODA ROZLEWA SIE ITP.

## TWORZENIE I EKSPERYMENTOWANIE:

KOMBINUJ ROZNE MATERIALY I EKSPERYMENTUJ Z NIMI, ABY ZROZUMIEC ICH ZACHOWANIE. SPROBUJ TWORZYC ROZBUDOWANE STRUKTURY, FONTANNY, GORY LUB CO TYLKO PRZYJDZIE CI DO GLOWY.

**BAW SIE DOBRZE!**