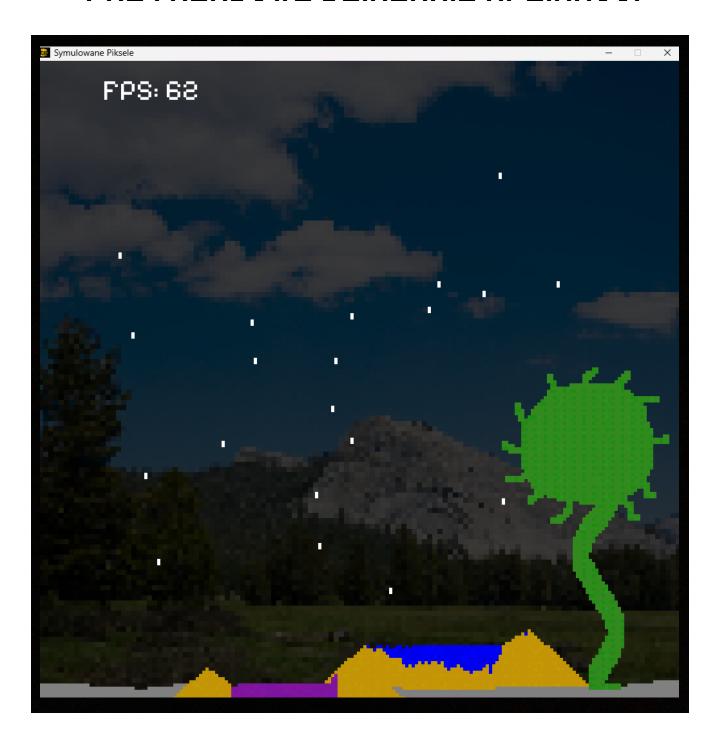
APLIKACJA SYMULACYJNA.

PRZYKLADOWE DZIALANIE 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 I DODAJE <mark>PIASEK</mark>.
- KLAWISZ <mark>Z</mark> DODAJE **KAMIEN.**
- KLAWISZ <mark>3</mark> DODAJE <mark>WODE</mark>.
- KLAWISZ Y DODAJE CZASTKI.
- KLAWISZ 5 DODAJE KWAS.
- KLAWISZ 6 DODAJE ROSLINE.
- KLAWISZ Z USUWA MATERIALY.
- STEROWANIE KURSOREM:
- ABY ZWIEKSZYC ROZMIAR KURSORA, UZYJ KLAWISZA E.
- JESLI CHCESZ ZMNIEJSZYC ROZMIAR KURSORA, NACISNIJ 🛭
- 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 POMOCA 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!