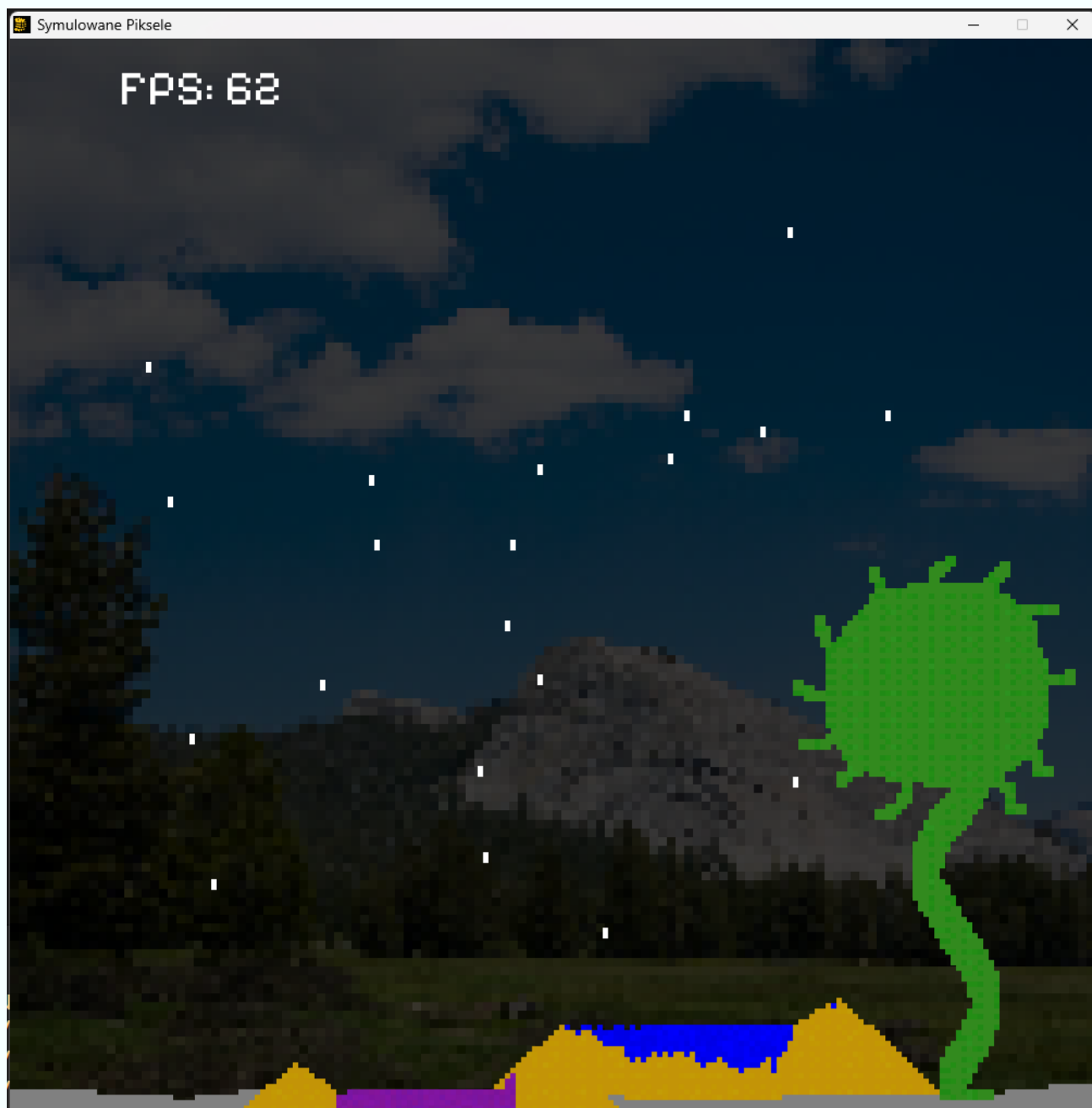


APLIKACJA

SYMULACYJNA.

PRZYKŁADOWE DZIAŁANIE APLIKACJI



OPIS APLIKACJI:

"SYMULOWANE PIKSELE" TO APLIKACJA SYMULACYJNA, KTÓRA ZAPRASZA DO EKSPLOKACJI PROSTEGO, ALE INTERESUJĄCEGO ŚWIATA STWORZONEGO Z PIKSELI. GRA JEST UTRZYMANA W DWUWYMIAROWEJ FORMIE, CO NADAJE JEJ WYJĄTKOWY UROK I UMOZLIWIA EKSPLOKACJE FASCYNUJĄCYCH ASPEKTÓW 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 DZIAŁANIA I DOSKONAŁĄ OBSŁUGĘ GRAFIKI W CZASIE RZECZYWISTYM. GRA JEST DOSTĘPNA W FORMIE PLIKU WYKONYWALNEGO (.EXE), CO OZNACZA, ŻE MOŻESZ LATWO URUCHOMIĆ JĄ NA SWOIM KOMPUTERZE BEZ KONIECZNOŚCI 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 ZWIEKSZYĆ ROZMIAR KURSORA, UŻYJ KLAWISZA **E**.
- JEŚLI CHCESZ ZMNIJSZYĆ ROZMIAR KURSORA, NACISNIJ **Q**.
- KLAWISZ **I** ZMIENIA TŁO 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!