

Universidade de São Paulo
Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação
Departamento de Ciências de Computação



Disciplina: Computação Gráfica
Professor: Fernando Paulovich

Tema: You Can Never Hide
Manual de utilização

Alunos

Jaqueline Arai
Paulo Augusto
Paulo Prado

Nº USP

7987101
7987060
8066648

1. Execução e estruturação

O projeto foi desenvolvido na plataforma Netbeans utilizando a estrutura do código fornecido pelo professor.

A classe principal se encontra no arquivo *UcanNeverHide.java*, esta classe inicia todo o processo de pipeline, processamento e atualização dos dados do jogo. Para uma melhor organização, criamos classes de Evento, responsáveis pelas leituras de mouse e teclado e uma classe *Scene.java*, que possui a lista com todos os objetos da cena. Estes objetos são lidos de um arquivo *modelList.dat* que possui o caminho para o .obj de cada objeto e suas respectivas translações, rotações e escala.

Para executar o programa, basta executar a função principal de *UcanNeverHide.java*.

2. Comandos na cena

Com o programa executando, existem dois tipos de movimentações diferentes. O primeiro deles é deslocamento para a esquerda, para a frente, para trás e para a direita, com as teclas “a”, “w”, “s” e “d” respectivamente. O segundo é a movimentação da câmera com o mouse.