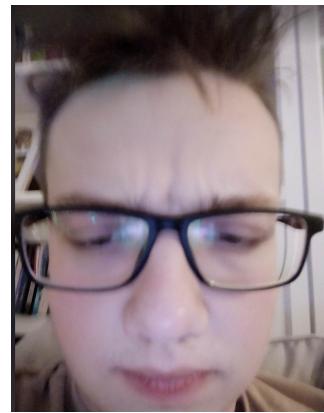
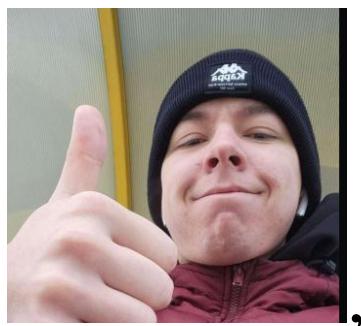


Grafika Komputerowa (projekt)



Piotr Dziewięcki,

Jan Dyrduł



Dawid Rudnicki, Dawid Spychalski

I Termin

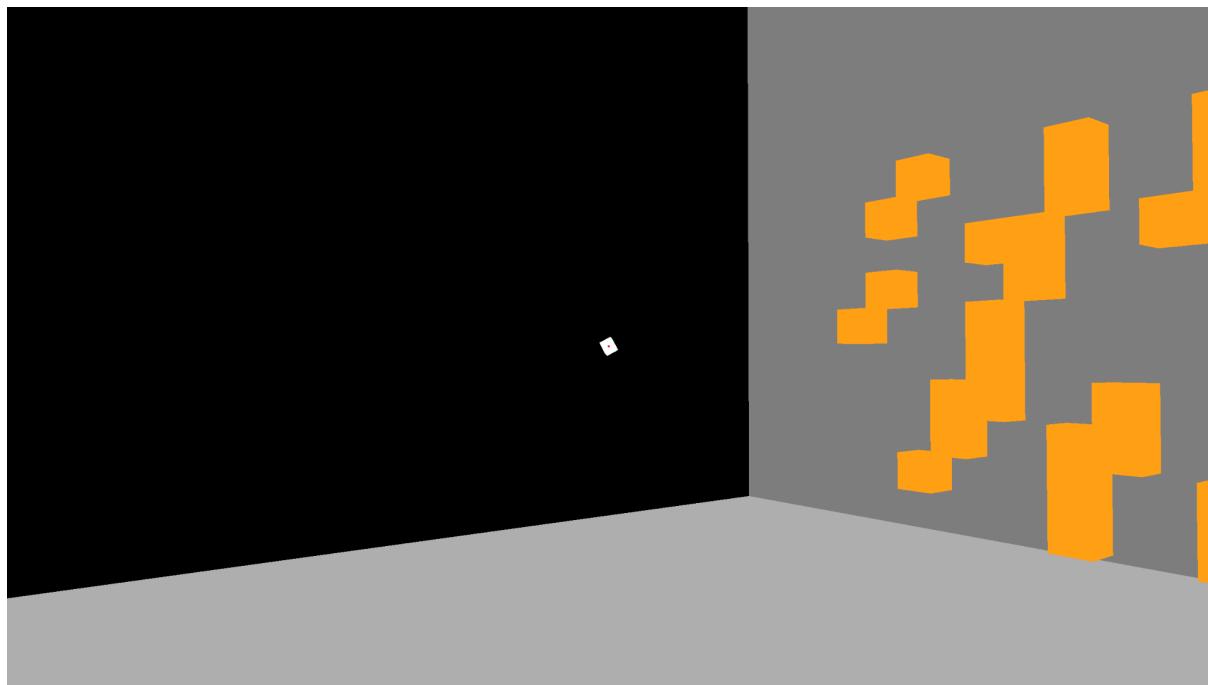
Wymagania zrealizowane na II kamień oraz przed obroną:

- II kamień:

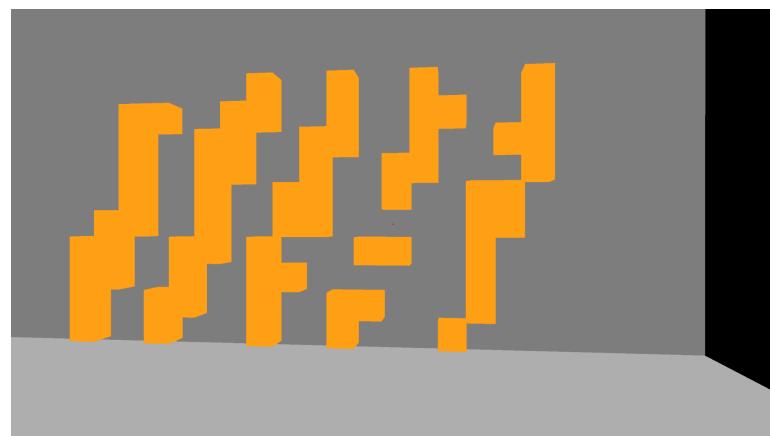
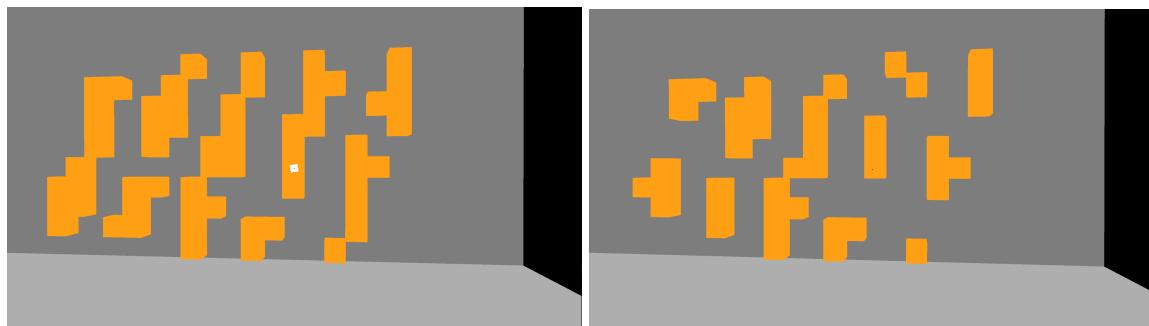
W naszym projekcie została zaimplementowana możliwość poruszania się przy użyciu klawiszy WSAD oraz rozglądania się przy użyciu myszki.

Zaimplementowana została także obsługa strzelania. Po wciśnięciu lewego przycisku myszy gracz wystrzeliwuje lecący pocisk w kierunku, w którym patrzy. Na środku ekranu umieszczona została czerwona kropka symbolizująca celownik.

Wystrzelenie pocisku



Utworzona została także prosta mapa reprezentująca strzelnicę. Na ścianie co sekundę pojawia się w losowo generowanym miejscu obiekt, który znika po trafieniu go pociskiem.



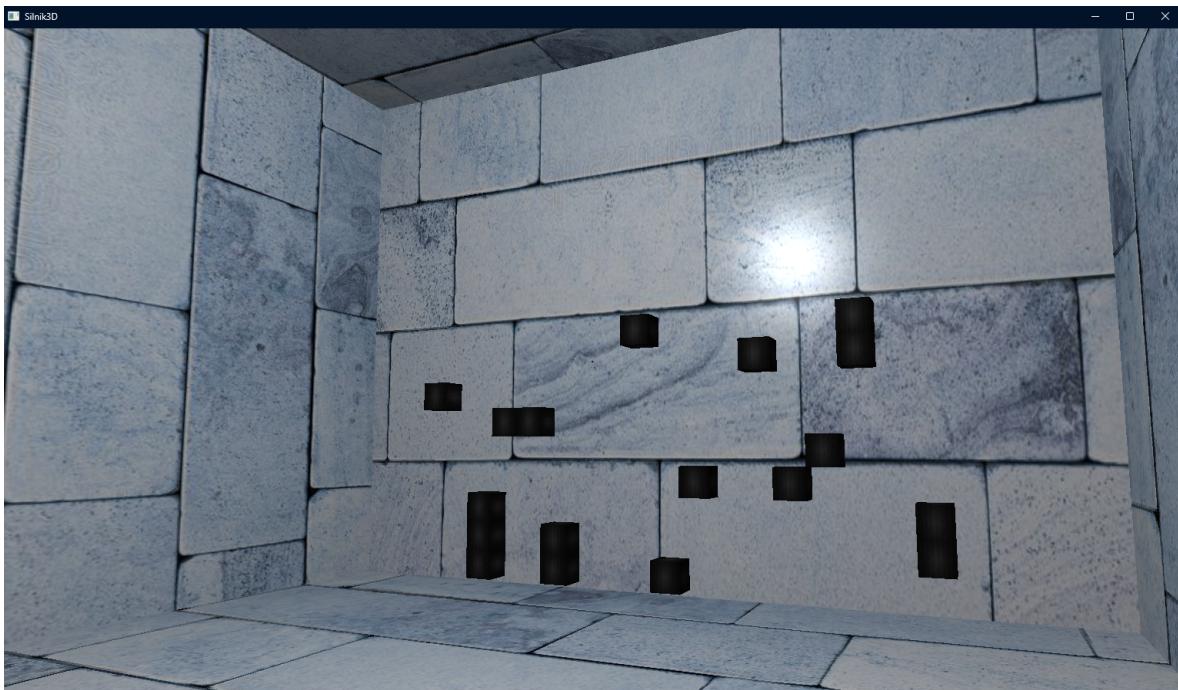
Pocisk trafiąjący i usuwający obiekt.

- Przed obroną:

W projekcie zostały zrealizowane następujące punkty:

1. implementacja oświetlenia w OpenGL,
2. teksturowanie obiektów,
3. testowanie gry i poprawa błędów,
4. optymalizacja kodu oraz sporządzenie dokumentacji w programie Doxygen.

Wszystkie te elementy składają się na ukończenie projektu gry z wykorzystaniem OpenGL oraz zapewnienie stabilnej rozgrywki testując swoje umiejętności strzelnicze na tej AIMmap'ie.



Scena przedstawiająca zamknięte pomieszczenie - gra główna.