

3D Maze Simulator

FRANCISCO PETRONILHO, N° MEC: 89241

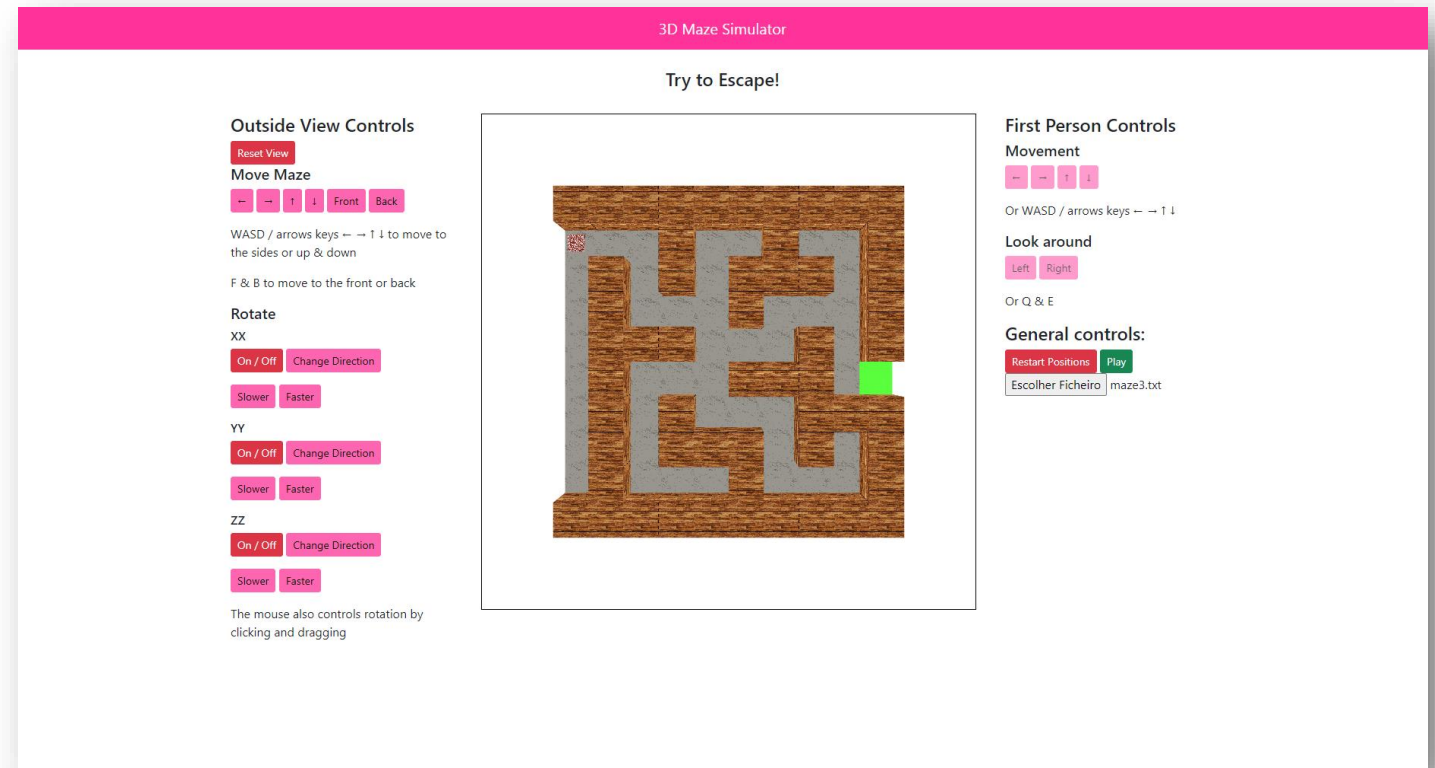
RODRIGO SANTOS, N° MEC: 89180

Introdução e Objetivos

- ⦿ Tema proposto: Simulador de Labirinto 3D
- ⦿ Carregar e construir labirinto através de uma matriz
- ⦿ Movimentação livre da camara
- ⦿ Detecção de colisões com as paredes do labirinto

Funcionalidades

- ⦿ Carregamento de um labirinto através de um ficheiro
- ⦿ Controlos gerais
- ⦿ Controlos da vista de fora
- ⦿ Controlos da vista de dentro



Funcionamento do Simulador

Construção do labirinto	Mesmo modelo para chão e paredes
	Modelo para marcação da posição do jogador
Detecção de colisões	Á frente do jogador (não chega)
	Detecção em cone
Entrada, fim e reinício do labirinto	Quando entra camara virada para um espaço aberto
	Atualização e verificação contínua da posição do jogador

Trabalho Futuro

Sistema de pontuação

Refinamento de detecção de colisões

Adicionar animação na mudança de vistas

Melhorar a precisão na representação do modelo do jogador

Conclusões