Wayguide dokumentation

# Indretning

## Beskrivelse

Bygningen bliver oprettet via 2d Arrays i tekstfil, som bliver loaded. I det array er der for hvert rum med indretning, et unikt tegn i rummets øvre venstre hjørne. Rummet bliver derefter fyldt op, ud fra et 2d Array i et tekstdokument, specifikt for rummet, hvor alle tegn kan genbruges til at placere inventar.

## Problemer

Teksture på modellerne skaber problemer med performance, grundet de mange texture. Ved projektets pausering, er der gang i processen for at optimere, ved at gøre texturene mindre, og sammensætte nogle modeller, så der kan bruges mindre textur.

## Modellerne

Er lavet i blender, og eksporteret i glTF 2.0 Embedded, oprindeligt med textur, men er i processen for at fjerne texturene fra modellerne i Blender, og putte dem på i programmet. Dette vil gøre det nemmere at rette textur på modellerne.

## Indsætning af modeller

Modellerne bliver indsættet via en metode kaldet ”make\_Model” der tager imod argumenterne ”url til model”, ”integer værdi for texturnummer i globalt textur-array”, ”variabel for banen”, ”koordinaterne for X, Y og Z, i seperate variabler” og ”retning modellen skal pege”.