



Sistemas Partículas

Práctica 1

Los sistemas de partículas resultan muy útiles para representar muchos fenómenos dentro de un juego. Casi todos funcionan de la misma manera y solo cambian los parámetros que los configuran. Con ellos podemos conseguir efectos muy distintos.

Para familiarizarnos con ellos vamos a hacer un sistema de partículas simple que genere partículas constantemente desde un punto. Podéis elegir la dirección en la que las lanza y su tiempo de vida.

Para poder ver las partículas es buena idea no lanzar todas en la misma dirección, si no que cada partícula se lance en una dirección algo distinta. Según se programe esa forma de elegir direcciones el sistema de partículas quedará mejor o peor visualmente.

El comportamiento de las partículas deberá usar una velocidad y la gravedad como aceleración. Podéis asumir una gravedad de -10.0 en la dirección Y.

Práctica 2

Una pequeña variante sería hacer un sistema de fuegos artificiales. Donde al morir una partícula puede generar otras partículas de manera análoga a una carga de fuegos artificiales. Utilizar el sistema para crear unos fuegos artificiales con varios tipos de partículas (al menos tres).

Para ello nos basaremos en el esquema visto en clase basado en reglas.

Será necesario completar el sistema visto en clase con aquellos datos que necesitéis para ajustar el código al entorno de prácticas. También podéis extenderlo con todo aquello que consideréis oportuno.