

# Introdução a Computação Gráfica

## Projeto final: aMaze Story

Luiz Fernando Gomes de Oliveira

Gustavo Jaruga Cruz

Guilherme Fay Vergara

### Resumo

Apresentação do aMaze Story. Como foram tomadas as decisões e o que ele pode oferecer. Uma descrição breve sobre seus objetos e compilação.

## 1 INTRODUÇÃO

ESTE programa, aMaze Story, trás não apenas as lições ensinadas em sala de aula, mas também alguns conhecimentos adquiridos no decorrer do curso de engenharia que serão compartilhados neste documento.

### 1.1 Objetivos

No início do projeto, tínhamos os seguintes desafios:

- Criar um programa que faça de uso das ferramentas do OpenGL.
- Aperfeiçoar o conhecimento da linguagem C para viabilizar a construção de um programa com grande volume de dados de forma prática e passível de modulação.

Devido ao OpenGL ser uma ferramenta bastante conhecida, é extremamente fácil encontrar na internet exemplos e modelos utilizando a ferramenta, porém com o decorrer do projeto, o grupo tratou de incluir alguns novos itens

como desafios para o projeto, a fim de melhorar a qualidade do produto final. Estes foram os pontos incluídos:

- **Uso da linguagem C++**, no intuito de aproveitar o conceito de orientação de objetos para expandir o projeto para um jogo mais próximo de algo com formato profissional.
- **Caracterização dos módulos**, dividindo assim o programa em vários arquivos fontes menores, facilitando assim a localização de *bugs* e permitindo também a possibilidade de que várias pessoas editem o código simultaneamente.
- **Uso de ferramentas VCS/SVN**, permitindo vários backups e facilitando a construção de várias partes do código em múltiplos computadores.
- **Portabilidade**. O conhecimento de que o OpenGL não se restringia apenas a plataforma *Windows* acabou gerando o desejo de produzir um código que pudesse ser compilado em qualquer computador, seja *Windows*, *Mac* ou *Linux*.



Figura 1: Pac-Man.

O clássico dos anos 80 só foi ter um score perfeito - máximo de pontos, sem falhas ou mortes - em 1999, quando *Billy Mitchell* conseguiu a incrível marca de 3,333,360 pontos, após vencer os consecutivos 256 níveis do jogo.

## 1.2 Entradas e Saídas

Inicialmente, o grupo precisava de uma sala complexa, com varias paredes e corredores. Assim poderíamos levantar estruturas de colisões, movimentação, iluminação e texturas. De inicio, foi utilizado um algoritmo chamado e "Growing Tree", utilizado para a criação de labirintos. Inicialmente foram escolhidos dois programas base para a criação de um labirinto randômico e posteriormente a exportação do labirinto para o programa.

Com a evolução do programa e as ferramentas feitas, foi adotado um labirinto fixo, que tivesse as características dos jogos clássicos de PAC-MAN, que pode ser observado na figura 1.

O programa ainda continua fazendo leituras do teclado e do mouse para a movimentação do usuário, apresentando apenas como saída o *framebuffer* na tela do usuário.

## 2 DESENVOLVIMENTO

### 2.1 Estruturas

#### 2.1.1 Arquitetura

No intuito de manter o jogo compatível com qualquer sistema operacional, foi decidido centralizar as inclusões de bibliotecas em um único arquivo. Para essa função foi criado o arquivo "defines.h", que é responsável por reconhecer o sistema em que esta sendo compilado e incluir os devidos *headers*.

```

defines.h

#ifdef __APPLE__ || defined (MACOSX) /*MAC OS*/
#include <GLUT/glut.h>
#else
#ifdef _WIN32 /* Windows */
#define WIN32_LEAN_AND_MEAN
#include <glee.h>
#include <gl/gl.h>
#include <gl/glut.h>
#include <windows.h>
#define sleep(x) Sleep(x)
#else /*Linux*/
#include <csdarg>
#include <unistd.h>
#include <GL/gl.h>
#include <GL/glut.h>
#include <GL/glu.h>
#define sleep(x) usleep(x<1000000?10000+300*x:x)
#endif
#endif

```

No trecho mostrado acima, podemos ver como o programa reconhece em qual sistema esta sendo compilado e em qual endereço irá procurar pelas bibliotecas. A decisão é tomada de forma bem simples e objetiva, buscando apenas saber se as definições **MACOSX** ou **\_\_WIN32** existem. Com estas duas definições é suficiente para dividir entre os três sistemas operacionais que o programa se propõe a dar suporte.

Porém este não é o único problema enfrentado quando se trata de um programa multiplataforma, mas também existem as dificuldades com a própria compilação.

Visando isso, foi feito um arquivo *makefile* que procede com teste semelhante ao feito no *defines.h* para verificar em que sistema se encontra e assim efetuar os links

corretamente. Um trecho do *makefile* pode ser observado a seguir:

```

Makefile

UNAME = $(shell uname)
ifeq ($(UNAME),Linux) # Linux OS
GLFLAGS = -lglut -lglui -lGLU -lGL -lalut -lopenal
else
ifeq ($(UNAME),Darwin) # MAC OS X
GLFLAGS=-framework OpenGL -framework GLUT
else #Windows
GLFLAGS=-lopengl32 -lglu32 -lglut32 -lalut
endif
endif

```

É valido aproveitar a oportunidade para frisar no trecho mostrado acima do *makefile* a inclusão das flags *-lalut -lopenal* para inclusão de áudio no programa.

#### 2.1.2 Execução

**2.1.2.1 Windows:** O programa foi desenvolvido com auxilio da IDE *CodeBlocks*<sup>1</sup>. Assim, para gerar o executável na plataforma, basta abrir o arquivo *Projeto - Labirinto.cbp* no *CodeBlocks* e mandar compilar/construir o projeto. Na própria IDE haverá meios de executar o arquivo de saída, porém na pasta do projeto será possível localizar também o arquivo *\*.exe*.

**2.1.2.2 Linux:** Para se construir o programa na plataforma Linux, é necessário ter algumas bibliotecas instaladas no sistema. Dentre elas é valido destacar as do OpenGL e de áudio (*Alut* e *Openal*). Na pasta onde se encontra os arquivos fontes, é possível localizar o arquivo *makefile*. No terminal, basta executar o comando **make run** no diretorio contendo o arquivo *makefile* para compilar os arquivos e inicializar o programa corretamente. Caso alguma das bibliotecas necessárias não estejam instaladas, será observado a lista de *warnings/errors*, orientando qual biblioteca deve de ser instalada. É valido lembrar que para instalar as bibliotecas para este fim na plataforma Linux, deve-se buscar pelos nomes com o sufixo *-dev*, garantindo assim que serão instalados os arquivos necessários. A compilação será feita de forma silenciosa e se não tiver problemas, apresentará uma saída semelhante a:

*Saída do terminal - Linux*

```

$ make run
System: Linux OS
compiling...ok
Running...

```

**2.1.2.3 Mac OS:** Semelhante aos passos no sistema Linux, o usuário terá que executar o comando **make run** no diretorio contendo o arquivo *makefile* para compilar os arquivos e inicializar o programa corretamente. Se a compilação ocorrer corretamente, a saída deverá ser semelhante a:

*Saída do terminal - Mac OS*

```

$ make run
System: Darwin
compiling...ok
Running...

```

1. Acesse <http://www.codeblocks.org/> para maiores informações sobre a IDE.

**2.1.2.4 Valgrind/Callgrind:** No intuito de melhor observar como o programa se comportava durante sua execução, utilizamos da ferramenta do *Valgrind* para visualizar a sequencia de chamadas efetuadas no programa. Para isso foi incorporado no *Makefile* a chamada para o *Valgrind*, onde uma nova compilação ocorre sem as chamadas de otimização e verificação de erros seguida da chamada do *Valgrind* para a geração de um arquivo *Callgrind.out*. Este arquivo pode ser utilizado para gerar um gráfico com as chamadas realizadas pelo programa *KCachegrind* semelhante ao gerado na imagem 2. É valido lembrar que o *Valgrind* roda com memoria limitada. Por este motivo, ele não permite realizar o monitoramento do programa por períodos muito extensos. O gráfico apresentado na figura 2 foi gerado disponibilizando apenas 16MB para captura de dados no *Valgrind* [1], como pode ser observado no trecho do manual:

*By default, Valgrind uses the current "ulimit" value for the stack size, or 16 MB, whichever is lower. In many cases this gives a stack size in the range 8 to 16 MB, which almost never overflows for most applications.* [1]

Normalmente, fariamos da seguinte forma para usar o *Valgrind*:

*Gerando arquivo callgrind.out*

```
$ make valgrind
  g++ -g *.cpp -o prog -lglut -lglui -lGLU -lGL -lalut -lopenal
  valgrind --tool=callgrind --dsymutil=yes
  --trace-jump=yes ./prog
```

Porém algumas opções foram incluídas para ter uma resposta mais apropriada. A primeira alteração trata-se da forma de compilação. Ao invés de compilar todos os arquivos diretamente, foi criado uma biblioteca dinâmica, para que o executável final carregue apenas as funções que realmente foram usadas - já que nosso código ainda carrega algumas funções para debug.

*Gerando uma biblioteca dinâmica*

```
g++ -g -c button.cpp defines.cpp eventos.cpp
minimap.cpp soundAL.cpp textureloader.cpp camera.cpp
entidade.cpp framerate.cpp map.cpp player.cpp
text.cpp tile.cpp
ar rc libAmaze.a *.o
```

Em seguida, utilizamos a biblioteca dinâmica para compilar o arquivo principal do jogo. Essa atitude permite que o binário carregue menos informações, o que implica em uma quantidade de memoria menor reservada no *Valgrind*.

*Compilando com a biblioteca dinâmica*

```
g++ -g gamemanager.cpp -o ToGring -lglut -lglui -lGLU
-lGL -lalut -lopenal -L./ -lAmaze
```

Assim, temos um novo binario - *ToGring* - contendo apenas as funções realmente utilizadas no programa. Por fim, chamamos o *Valgrind*, passando algumas opções a mais:

*Chamada personalizada do Valgrind*

```
valgrind --tool=callgrind --dsymutil=yes ./ToGring -q
--fullpath-after=string --show-possibly-lost=yes
--trace-children=yes -v --main-stacksize=512MB
```

Seguem a lista de alterações passadas para o *Valgrind*:

- 1) **fullpath-after:** Essa opção é importante para programas que contenham muitos arquivos em distintos diretórios.
- 2) **show-possibly-lost:** Mostra possíveis blocos de memoria perdidos.
- 3) **trace-children:** Caso o programa produza processos filhos, eles serão acompanhados também.
- 4) **main-stacksize:** Altera o tamanho de memoria reservado para captura de dados.

### 2.1.3 Artefatos

**2.1.3.1 Arquivos:** Arquivos utilizados na construção do programa<sup>2</sup>:

- button.cpp
- button.h
- camera.cpp
- camera.h
- defines.cpp
- defines.h
- entidade.cpp
- entidade.h
- eventos.cpp
- eventos.h
- framerate.cpp
- framerate.h
- gamemanager.cpp
- gamemanager.h
- map.cpp
- map.h
- minimap.cpp
- minimap.h
- player.cpp
- player.h
- soundAL.cpp
- soundAL.h
- text.cpp
- text.h
- textureloader.cpp
- textureloader.h
- tile.cpp
- tile.h
- vetor3d.h
- vetor.h

**2.1.3.2 README:** O arquivo README pode ser localizado dentre os arquivos fontes, em B.2.12. Nele há algumas informações sobre como o programa foi desenvolvido e uma breve instrução de como construir o jogo a partir do código fonte.

### 2.1.4 Problemas Técnicos

**2.1.4.1 Inconsistencias entre sistemas operacionais::** Ao apertar Shift para correr após já estar se

movendo em windows o SO windows não envia o evento e portanto não realiza a corrida. Ao passo que no SO linux o evento é enviado e o jogador começa a corrida, como deveria.

**2.1.4.2 Frame rate::** O sistema utiliza-se de um frame cap de 60 FPS. Porém ocorre certas divergências devido aos sleep's do windows e do linux serem um pouco diferentes entre si.

### 3 CASO DE TESTE

Foram feitos três estudos de casos referentes ao programa em si.

#### 3.1 Sistema de derrota

Para o primeiro caso é estudado a situação de derrota. É a situação onde o jogador colide com um fantasma.

Pré-condições	Ter iniciado o programa
Procedimentos	1. Usando as teclas WSAD e o mouse, andar na direção de um inimigo. 2. Colidir com o inimigo.
Resultado Esperado	Musica de derrota é tocada. Jogador perde uma vida e retorna para a tela principal com uma mensagem de derrota.
Pós-condições	Câmera do jogador parada olhando para o muro.

#### 3.2 Sistema de movimento

Neste segundo estudo é verificado a condição primaria do programa, ou seja, iniciar o jogo e movimentar-se pelo cenário.

Pré-condições	Ter iniciado o programa
Procedimentos	1. Apertar sobre o botão quadrado no centro para iniciar o jogo. 2. Usar as teclas WSAD para se movimentar. 3. Segurar o botão esquerdo do mouse e movimenta-lo para mover a direção da câmera.
Resultado Esperado	A musica é alterada. Mostra a câmera do jogador e permite move-la com WSAD. Permite mover a direção da câmera com o mouse ao apertá-lo.
Pós-condições	É alterada a posição do jogador no ambiente.

#### 3.3 Sistema de colisão

Neste terceiro estudo é verificado a condição de colisão com objetos. Para tal é verificado a colisão com a parede.

Pré-condições	Ter iniciado o programa
Procedimentos	1. Usar o mouse para apontar a câmera para a direção de um muro. 2. Usar a tecla W para seguir em frente e tentar atravessar o muro.
Resultado esperado	O programa não deixa a câmera do jogador ultrapassar o muro e para o seu movimento.
Pós-condições	Câmera do jogador parada olhando para o muro.

### 4 CONCLUSÃO

#### 4.1 Dificuldades encontradas

- Dificuldades em descobrir o modo com que o glut atribui as funções e gerencia os eventos.
- Dificuldades em tornar o jogo jogável por multiplatformas; especificamente no tratamento de sons.
- Dificuldade em imprimir objetos 2d por cima do cenário 3d (minimap)

#### 4.2 Sugestões

- Multiplayer para 2 jogadores Alternados.
- Registro de nome para usuarios que concluem um nível com sua respectiva pontuação.

### REFERÊNCIAS

- [1] T. V. developers and A. Roldan. Valgrind - manual. [Online]. Available: <http://www.valgrind.org/docs/manual/index.html>



**Luiz Fernando Gomes de Oliveira**  
Matricula: 10/46969  
E-mail: ziuloli-veira@gmail.com



**Gustavo Jaruga Cruz**  
Matricula:  
09/0066634  
E-mail: darksshades@hotmail.com



**Guilherme Fay Vergara**  
Matricula: 10/45547  
E-mail: guifayvergara@hotmail.com

## APÊNDICE A

### FIGURAS

#### A.1 Valgrind

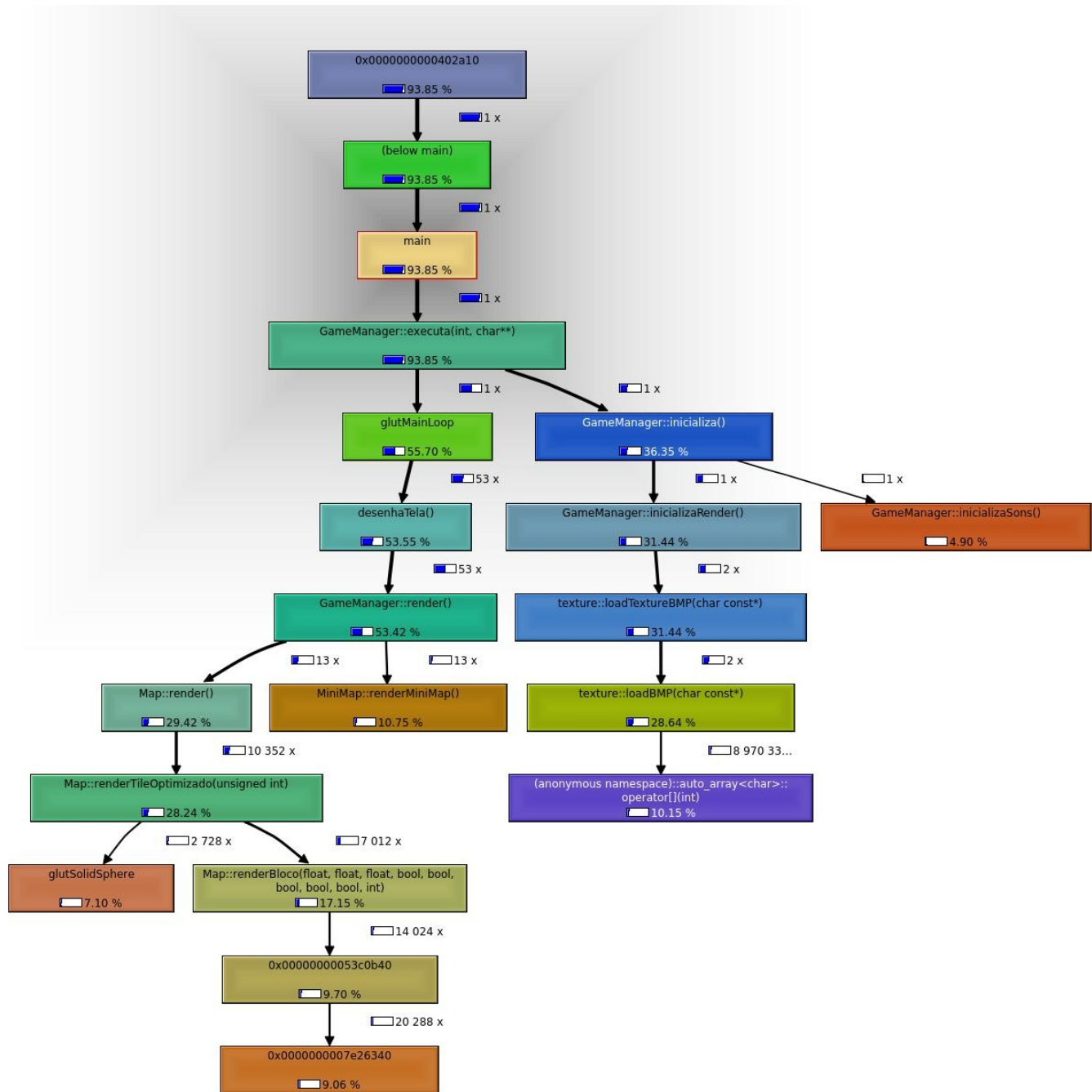
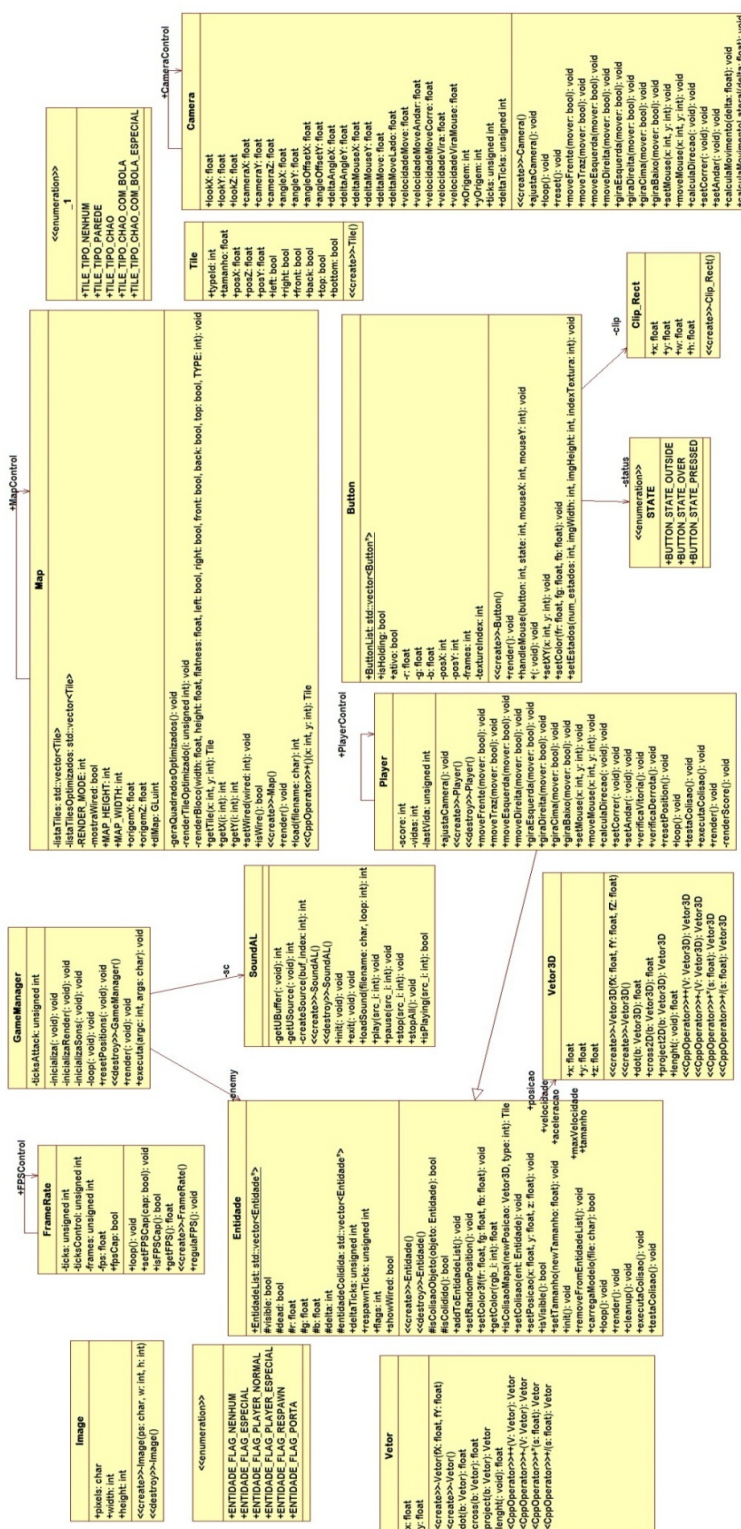


Figura 2: Saída gerada pelo Valgrind

## A.2 Diagrama de Classes



**Figura 3:** Diagrama de classes



## APÊNDICE B

### CÓDIGOS FONTES

#### B.1 Headers

##### B.1.1 Camera

```

1#ifndef _CAMERAS_H_
2#define _CAMERAS_H_
3
4#include "defines.h"
5
6
7#define CAMERA_ANDA 20
8#define CAMERA_CORRE 40
9
10class Camera
11{
12    public:
13        float lookX, lookY, lookZ;
14        float cameraX, cameraY, cameraZ;
15
16        float angleX, angleY;
17        float angleOffsetX, angleOffsetY;
18
19        float deltaAngleX, deltaAngleY;
20        float deltaMouseX, deltaMouseY;
21        float deltaMove, deltaMoveLado;
22
23        float velocidadeMove;
24        float velocidadeMoveAndar;
25        float velocidadeMoveCorre;
26        float velocidadeVira;
27        float velocidadeViraMouse;
28
29        int xOrigem, yOrigem;
30        unsigned int ticks;
31        unsigned int deltaTicks;
32    public:
33        Camera();
34        static Camera CameraControl;
35
36        void ajustaCamera(); //Set position and direction of the camera
37        void loop(); //set timer
38        void reset();
39
40        void moveFrente(bool mover);
41        void moveTraz(bool mover);
42        void moveEsquerda(bool mover);
43        void moveDireita(bool mover);
44
45        void giraEsquerda(bool mover);
46        void giraDireita(bool mover);
47        void giraCima(bool mover);
48        void giraBaixo(bool mover);
49
50        void setMouse(int x, int y);
51        void moveMouse(int x, int y);
52        //temp as public
53        void calculaDirecao(void);
54
55        //Turns run
56        void setCorrer(void);
57        void setAndar(void);
58
59
60        void calculaMovimento(float delta);
61        void calculaMovimentoLateral(float delta);
62
63};
64#endif

```

##### B.1.2 Entidade

```

1
2#ifndef __ENTIDADE_H_
3#define __ENTIDADE_H_
4
5#include <vector>
6#include "vetor3d.h"
7#include "defines.h"
8#include "map.h"
9#include "camera.h"
10#include "soundAL.h"
11

```



```

12enum
13{
14    ENTIDADE_FLAG_NENHUM            =    0,
15    ENTIDADE_FLAG_ESPECIAL          =    0x00000001,
16    ENTIDADE_FLAG_PLAYER_NORMAL    =    0x00000002,
17    ENTIDADE_FLAG_PLAYER_ESPECIAL  =    0x00000004,
18    ENTIDADE_FLAG_RESPAWN           =    0x00000008,
19    //not used
20    ENTIDADE_FLAG_PORTA             =    0x00000016
21};
22
23
24class Entidade
25{
26    public:
27        static std::vector<Entidade*> EntidadeList;
28        Entidade();
29        virtual ~Entidade();
30    protected:
31        bool isColisaoObjeto(Entidade* objeto);
32        bool isColidido();
33        bool visible;
34        bool dead;
35
36        float r,g,b;
37
38        int delta;
39        std::vector<Entidade*> entidadeColidida;
40
41
42
43
44    public:
45        void addToEntidadeList();
46        void setRandomPosition();
47        void setColor3f(float fr, float fg, float fb);
48        float getColor(int rgb_i);
49        Tile* isColisaoMapa(Vetor3D newPosicao, int type = TILE_TIPO_PAREDE);
50        void setColisao(Entidade* ent);
51        void setPosicao(float x, float y, float z);
52        //Ex: int delta = getTicks() - deltaTicks;
53        //Ex: posicao = posicao + (velocidade * (delta/1000.f) );
54        unsigned int deltaTicks; //ticks from the last time you calculated the movement
55        unsigned int respawnTicks; // ticks when he died
56        Vetor3D posicao;
57        Vetor3D velocidade;
58        Vetor3D aceleracao;
59        Vetor3D maxVelocidade;
60        Vetor3D tamanho;
61        int flags;
62        bool showWired;
63    public:
64        bool isVisible();
65        void setTamanho(float newTamanho);
66    public:
67        void init();
68        void removeFromEntidadeList();
69
70
71        virtual bool carregaModelo(char* file);
72        virtual void loop();
73        virtual void render();
74        virtual void cleanup();
75        virtual void executaColisao();
76        virtual void testaColisao();
77
78
79};
80
81
82#endif

```

### B.1.3 Framerate

```

1#ifndef __FRAMERATE_H_
2#define __FRAMERATE_H_
3
4#include "defines.h"
5
6
7class FrameRate
8{
9    private:
10        unsigned int ticks;
11        unsigned int ticksControl;
12        unsigned int frames;

```

```

13         float fps;
14     public:
15         void loop();
16
17         bool fpsCap;
18
19         void setFPSCap(bool cap);
20         bool isFPSCap();
21         float getFPS();
22         FrameRate();
23
24         void regulaFPS();
25
26         static FrameRate FPSControl;
27};
28
29
30#endif

```

### B.1.4 Map

```

1#ifndef _MAPS_H_
2#define _MAPS_H_
3
4#include "defines.h"
5#include "tile.h"
6#include "camera.h"
7#include "text.h"
8#include <vector>
9#include <stdio.h>
10#include <math.h>
11
12
13class Map
14{
15     private:
16         std::vector<Tile> listaTiles;
17         std::vector<Tile> listaTilesOptimizados;
18         void geraQuadradosOptimizados();
19
20         int RENDER_MODE;
21
22
23         //void renderTile(unsigned int i);
24         void renderTileOptimizado(unsigned int i);
25         void renderBloco(float width, float height, float flatness, bool left,
26                         bool right, bool front, bool back, bool top, int TYPE);
27
28
29         bool mostraWired;
30     public:
31         Tile* getTile(int x, int y);
32         inline int getX(int i);
33         inline int getY(int i);
34         int MAP_HEIGHT;
35         int MAP_WIDTH;
36
37         float origemX; // Where the map start to render
38         float origemZ; //Tile 0,0, grows on right-down
39
40         void setWired(int wired);
41         bool isWire();
42
43         Map();
44
45         //void render();
46         void render();
47         int load(char* filename);
48
49         //void iniciaDisplayList();
50         GLuint dlMap;
51
52         //Used to others classes to get info about the map
53         static Map MapControl;
54
55
56
57         //Operator overload
58         inline Tile* operator () (const int x, const int y)
59         {
60             return this->getTile(x,y);
61         }
62
63
64
65};

```

```

66
67
68#endif

```

### B.1.5 Texture Loader

```

1#ifndef _TEXTURELOADER_H_
2#define _TEXTURELOADER_H_
3
4#include "defines.h"
5
6//Represents an image
7class Image {
8    public:
9        Image(char* ps, int w, int h);
10        ~Image();
11
12        /* An array of the form (R1, G1, B1, R2, G2, B2, ...) indicating the
13         * color of each pixel in image. Color components range from 0 to 255.
14         * The array starts the bottom-left pixel, then moves right to the end
15         * of the row, then moves up to the next column, and so on. This is the
16         * format in which OpenGL likes images.
17         */
18        //Array de pixels no formato R,G,B, R1,G1,B1
19        //Começa de baixo-esquerda, formato do OpenGL nativo
20        char* pixels;
21        int width;
22        int height;
23};
24
25#endif
26
27namespace texture
28{
29    //Le uma imagem BMP do arquivo
30    extern GLuint loadTextureBMP(const char* filename);
31    extern Image* loadBMP(const char* filename);
32}

```

### B.1.6 Defines

```

1#ifndef __DEFINISS__H_
2#define __DEFINISS__H_
3
4
5#if defined (__APPLE__) || defined (MACOSX) /*MAC OS*/
6    #include <GLUT/glut.h>
7    #include <OpenAL/alut.h>
8    #include <OpenAL/al.h>
9    #include <OpenAL/alc.h>
10
11#else
12    #ifdef _WIN32 /* Windows */
13        #define WIN32_LEAN_AND_MEAN
14        #include <glee.h>
15        #include <gl/gl.h>
16        #include <gl/glut.h>
17        #include <windows.h>
18        #include <AL/al.h>
19        #include <AL/alc.h>
20        #include <AL/alut.h>
21
22        #define sleep(x) Sleep(x)
23    #else /*Linux*/
24        #include <cstdarg>
25        #include <unistd.h>
26        #include <GL/gl.h>
27        #include <GL/glut.h>
28        #include <GL/glu.h>
29        #include <AL/al.h>
30        #include <AL/alc.h>
31        #include <AL/alut.h>
32
33        #define Sleep(x) usleep(x<1000000?10000+300*x:x)
34    #endif
35#endif
36
37#include <stdio.h>
38#include <stdlib.h>
39
40
41#define SCREEN_WIDTH 800
42#define SCREEN_HEIGHT 600
43
44#define FRAMES_PER_SECOND 60.0f
45

```

```

46#define TAMANHO_BLOCO          12
47#define COR_PAREDE              1.0f, 1.0f, 1.0f
48#define COR_CHAO               1.0f, 1.0f, 1.0f
49#define GAME_FOV                28
50
51#define PONTOS_BOLA              10
52#define PONTOS_BOLA_ESPECIAL    50
53
54#define TAMANHO_INIMIGO         5
55
56
57
58//Size of the current screen
59extern float wScreen;
60extern float hScreen;
61//textures
62extern GLuint wallTexture;
63extern GLuint floorTexture;
64//Menu
65extern bool menuPrincipal;
66extern int status;
67
68//Sounds
69extern int SOUND_main;
70extern int SOUND_inter1;
71extern int SOUND_inter2;
72extern int SOUND_inter3;
73extern int SOUND_attack;
74extern int SFX_die;
75extern int SFX_eat;
76extern int SFX_eat2;
77extern int SFX_alert;
78//Global from gameplay
79extern int attack_mode;
80
81#define STATUS_NORMAL 0
82#define STATUS_VITORIA 1
83#define STATUS_DERROTA 2
84
85
86
87#endif

```

### B.1.7 Eventos

```

1#ifndef EVENTOS_H_
2#define EVENTOS_H_
3
4#define GLUT_KEY_ESC          27
5#define GLUT_KEY_TAB          9
6#define GLUT_KEY_RETURN       13
7
8extern void teclasNormais(unsigned char key, int x, int y);
9extern void teclasNormaisUp(unsigned char key, int x, int y);
10extern void teclasEspeciais(int key, int x, int y);
11extern void teclasEspeciaisSoltar(int key, int x, int y);
12extern void mouseButton(int button, int state, int x, int y);
13extern void moveMouse(int x, int y);
14
15#endif

```

### B.1.8 Game Manager

```

1//=====
2/*
3   Classe que contera o metodo main e gerenciara o jogo.
4   Class that will have the main method and care the game
5*/
6//=====
7#ifndef _GAME_MANAGER_H_
8#define _GAME_MANAGER_H_
9#include <cstdlib>
10#include "defines.h"
11#include "camera.h"
12#include "framerate.h"
13#include "map.h"
14#include "text.h"
15#include "entidade.h"
16#include "player.h"
17#include "minimap.h"
18#include "button.h"
19#include "soundAL.h"
20#include "textureloader.h"
21
22#define MAX_ENEMY 8
23

```

```

24///Note: the cleanup .cpp is called by atExit() in stdlib
25class GameManager
26{
27    private:
28        void inicializa(void);
29        void inicializaRender(void);
30        void inicializaSons(void);
31        void loop(void);
32
33        Entidade* enemy[MAX_ENEMY];
34
35        //SoundController ... Controls sound
36        SoundAL sc;
37
38        unsigned int ticksAttack;
39    public:
40        void resetPositions(void);
41        ~GameManager();
42        void render(void);
43        void executa(int argc, char* args[]);
44};
45
46
47#endif

```

### B.1.9 Text

```

1#ifndef __TEXTT__H_
2#define __TEXTT__H_
3
4#include "defines.h"
5#include <stdio.h>
6
7namespace txt
8{
9    extern void renderBitmapString(
10        float x,
11        float y,
12        int spacing,
13        void *font,
14        char *string) ;
15
16
17
18    ///ARRUMA PROJECOES
19    extern void setProjecaoOrto();
20    extern void restauraProjecaoPerspectiva();
21
22    extern void renderText2dOrto(float x, float y, int spacing, const char*pStr, ...);
23
24}
25
26
27
28#endif

```

## B.2 Sources

### B.2.1 Camera

```

1#include "camera.h"
2
3#include <math.h>
4Camera Camera::CameraControl;
5Camera::Camera()
6{
7    angleX = 90.0f;
8    angleY = 0.0f;
9    angleOffsetX = angleOffsetY = 0;
10
11    lookX = 0.5f;
12    lookY = 0.0f;
13    lookZ = -1.0f;
14
15    cameraX = (TAMANHO_BLOCO*1) + TAMANHO_BLOCO/2;
16    cameraY = 5.0f;
17    cameraZ = (TAMANHO_BLOCO*1) + TAMANHO_BLOCO/2;
18    //tests
19
20    //tests
21    deltaAngleX = deltaAngleY = 0.0f; //Angle of rotation of the horizontal and vertical direction
22
23    deltaMouseX = deltaMouseY = 0.0f;
24
25    deltaMove = deltaMoveLado = 0.0f;
26

```

```

27
28     velocidadeMoveAndar = CAMERA_ANDA;
29     velocidadeMoveCorre = CAMERA_CORRE;
30     velocidadeMove = velocidadeMoveAndar;
31     velocidadeVira = 45.f;
32     velocidadeViraMouse = 0.1f;
33
34     xOrigem = -1;
35     yOrigem = -1;
36     ticks = 0;
37
38     calculaDirecao();
39}
40
41void Camera::reset()
42{
43     angleX = 90.0f;
44     angleY = 0.0f;
45     angleOffsetX = angleOffsetY = 0;
46
47     lookX = 0.5f;
48     lookY = 0.0f;
49     lookZ = -1.0f;
50
51     cameraX = (TAMANHO_BLOCO*1) + TAMANHO_BLOCO/2;
52     cameraY = 5.0f;
53     cameraZ = (TAMANHO_BLOCO*1) + TAMANHO_BLOCO/2;
54     //tests
55
56     //tests
57     deltaAngleX = deltaAngleY = 0.0f; //Angle of rotation of the horizontal and vertical direction
58
59     deltaMouseX = deltaMouseY = 0.0f;
60
61     deltaMove = deltaMoveLado = 0.0f;
62
63
64     velocidadeMoveAndar = CAMERA_ANDA;
65     velocidadeMoveCorre = CAMERA_CORRE;
66     velocidadeMove = velocidadeMoveAndar;
67     velocidadeVira = 45.f;
68     velocidadeViraMouse = 0.1f;
69
70     xOrigem = -1;
71     yOrigem = -1;
72     ticks = 0;
73
74     calculaDirecao();
75     ticks = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME);
76}
77
78
79//Called internally by Player.
80void Camera::ajustaCamera()
81{
82
83     if (deltaAngleX || deltaAngleY)
84         calculaDirecao();
85
86     gluLookAt( cameraX, cameraY, cameraZ,
87               cameraX+lookX, cameraY+lookY, cameraZ+lookZ,
88               0.0f, 1.0f, 0.0f);
89
90     ticks = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME);
91}
92
93void Camera::loop()
94{
95     deltaTicks = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME) - ticks;
96}
97
98void Camera::calculaDirecao(void)
99{
100     float fator = deltaTicks/1000.f;
101     angleX += deltaAngleX*fator;
102     angleY += deltaAngleY*fator;
103
104     //correct angle
105     if ( angleX+angleOffsetX >= 360 )
106         angleX -= 360;
107     if ( angleX+angleOffsetX < 0 )
108         angleX += 360;
109
110     //Only allows to rotate 180 degrees Y
111     if ( angleY+angleOffsetY >= 90 )
112         angleY = 90-angleOffsetY;

```

```
113     if ( angleY+angleOffsetY <= -90)
114         angleY = -(90+angleOffsetY);
115
116
117     lookX = sin( (angleX+angleOffsetX)*M_PI/180);
118     lookZ = cos( (angleX+angleOffsetX)*M_PI/180);
119
120     lookY = sin( (angleY+angleOffsetY)*M_PI/180);
121 }
122 void Camera::calculaMovimento(float delta)
123 {
124     //Add the movement
125     float fator = deltaTicks/1000.f;
126
127     //Factor delta times direction. 0.1f to adjust speed.
128     cameraX += (delta*fator) * lookX;
129     cameraZ += (delta*fator) * lookZ;
130 }
131 void Camera::calculaMovimentoLateral(float delta)
132 {
133     float fator = deltaTicks/1000.f;
134
135     float lateralX = sin( (angleX-90)*M_PI/180);
136     float lateralZ = cos( (angleX-90)*M_PI/180);
137     //Add the movement
138     //Factor delta times direction. 0.1f to adjust speed.
139     cameraX += (delta*fator) * (lateralX);
140     cameraZ += (delta*fator) * (lateralZ);
141 }
142
143
144 void Camera::moveFrente(bool mover)
145 {
146     if(mover)
147         deltaMove = velocidadeMove;
148     else
149         deltaMove = 0.0f;
150 }
151 void Camera::moveTraz(bool mover)
152 {
153     if(mover)
154         deltaMove = -velocidadeMove;
155     else
156         deltaMove = 0.0f;
157 }
158 }
159 void Camera::moveEsquerda(bool mover)
160 {
161     if(mover)
162         deltaMoveLado = -velocidadeMove;
163     else
164         deltaMoveLado = 0.0f;
165 }
166 void Camera::moveDireita(bool mover)
167 {
168     if(mover)
169         deltaMoveLado = velocidadeMove;
170     else
171         deltaMoveLado = 0.0f;
172 }
173
174 void Camera::giraEsquerda(bool mover)
175 {
176     if(mover)
177         deltaAngleX = velocidadeVira;
178     else
179         deltaAngleX = 0.0f;
180 }
181 void Camera::giraDireita(bool mover)
182 {
183     if(mover)
184         deltaAngleX = -velocidadeVira;
185     else
186         deltaAngleX = 0.0f;
187 }
188 void Camera::giraCima(bool mover)
189 {
190     if(mover)
191         deltaAngleY = velocidadeVira;
192     else
193         deltaAngleY = 0.0f;
194 }
195 void Camera::giraBaixo(bool mover)
196 {
197     if(mover)
198         deltaAngleY = -velocidadeVira;
```



```

199     else
200         deltaAngleY = 0.0f;
201 }
202
203 void Camera::setMouse(int x, int y)
204 {
205     xOrigem = x;
206     yOrigem = y;
207
208     if (xOrigem == -1) //Both will be necessarily -1
209     {
210         angleX += angleOffsetX;
211         angleY += angleOffsetY;
212         angleOffsetX = 0;
213         angleOffsetY = 0;
214     }
215 }
216 void Camera::moveMouse(int x, int y)
217 {
218     deltaMouseX = deltaMouseY = 0;
219     //If there was displacement
220     if (xOrigem > 0)
221     {
222         angleOffsetX = (xOrigem - x) * 0.1f;
223     }
224     if (yOrigem > 0)
225     {
226         angleOffsetY = (yOrigem - y) * 0.1f;
227     }
228     calculaDirecao();
229 }
230
231 void Camera::setCorrer(void)
232 {
233     velocidadeMove = velocidadeMoveCorre;
234 }
235 void Camera::setAndar(void)
236 {
237     velocidadeMove = velocidadeMoveAndar;
238 }

```

### B.2.2 Entidade

```

1 #include "entidade.h"
2
3 #include <stdlib.h>
4
5
6
7
8 //=====
9 // static variables
10 //=====
11 std::vector<Entidade*> Entidade::EntidadeList;
12
13 //=====
14 // constructors
15 //=====
16 Entidade::Entidade()
17 {
18     flags = ENTIDADE_FLAG_NENHUM;
19     entidadeColidida.clear();
20     deltaTicks = 9999999;
21     deltaTicks = 0;
22     tamanho.x = tamanho.y = tamanho.z = 10;
23     visible = true;
24     dead = false;
25     showWired = false;
26
27     r = 1.0f;
28     g = b = 0.0f;
29
30     maxVelocidade.x = maxVelocidade.y = maxVelocidade.z = 50.f;
31     entidadeColidida.clear();
32
33 }
34
35 void Entidade::init()
36 {
37     deltaTicks = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME);
38 }
39 Entidade::~Entidade()
40 {
41 }
42 void Entidade::cleanup()
43 {

```

```

44}
45bool Entidade::isColisaoObjeto(Entidade* objeto)
46{
47    //Note: The point marks position 0 ... ex: position 0 beginning of the block end of the block in the x, y, z
48    //Such that y lower = y ; y highest = y+tamanhoY
49    int baixo1 = this->posicao.y;
50    int cima1 = this->posicao.y + this->tamanho.y;
51    int esquerda1 = this->posicao.x;
52    int direita1 = this->posicao.x + this->tamanho.x;
53    int frente1 = this->posicao.z;
54    int traz1 = this->posicao.z + this->tamanho.z;
55
56    int baixo2 = objeto->posicao.y;
57    int esquerda2 = objeto->posicao.x;
58    int frente2 = objeto->posicao.z;
59    int direita2 = objeto->posicao.x + objeto->tamanho.x;
60    int cima2 = objeto->posicao.y + objeto->tamanho.y;
61    int traz2 = objeto->posicao.z + objeto->tamanho.z;
62
63    if (
64        !(baixo1 > cima2) &&
65        !(cima1 < baixo2) &&
66        !(esquerda1 > direita2) &&
67        !(direita1 < esquerda2) &&
68        !(frente1 > traz2) &&
69        !(traz1 < frente2)
70    )
71    {
72        return true;
73    }
74
75    return false;
76
77}
78//=====
79// Returns true if colliding with the map
80//=====
81Tile* Entidade::isColisaoMapa(Vetor3D newPosicao, int type)
82{
83    //Calculates Id tile to be tested
84    //Ex: X = 5 Such that startX = 0,41 = 0 endX = 1,3 = 1
85    int startX = (newPosicao.x) / TAMANHO_BLOCO;
86    int startZ = (newPosicao.z) / TAMANHO_BLOCO;
87    int endX = (newPosicao.x + (tamanho.x)) / TAMANHO_BLOCO;
88    int endZ = (newPosicao.z + (tamanho.z)) / TAMANHO_BLOCO;
89
90    //Check collisions with tiles
91    for(int iZ = startZ; iZ <= endZ; iZ++) {
92        for(int iX = startX; iX <= endX; iX++) {
93            Tile* bloco = Map::MapControl(iX, iZ);
94
95            if(
96                (bloco->typeId == type) &&
97                (posicao.y < (bloco->posY+bloco->tamanho) ) &&
98                ((posicao.y+tamanho.y) > bloco->posY)
99            )
100                return bloco;
101        }
102    }
103    return 0;
104}
105
106void Entidade::removeFromEntidadeList()
107{
108    for(unsigned int i = 0; i < EntidadeList.size(); i++)
109    {
110        if (EntidadeList[i] == this)
111            EntidadeList.erase(EntidadeList.begin()+i);
112    }
113}
114void Entidade::addToEntidadeList()
115{
116
117
118    for(unsigned int i = 0; i < EntidadeList.size(); i++)
119    {
120        if (EntidadeList[i] == this)
121            return; //Se ja estiver na lista, retorna
122    }
123
124    EntidadeList.push_back(this);
125}
126
127bool Entidade::carregaModelo(char* file){return true;}
128//=====
129// Performs actions of the loop, acceleration, speed.

```

```

130//=====
131void Entidade::loop()
132{
133    //3 seconds has the spawn
134    if ( (flags == ENTIDADE_FLAG_RESPAWN) && ( (glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME) - respawnTicks) > 3000) )
135    {
136        dead = false;
137        visible = true;
138        setRandomPosition();
139        flags = ENTIDADE_FLAG_NENHUM;
140    }
141
142    if(dead) return;
143    //deltaTicks reset the surrender
144    delta = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME) - deltaTicks;
145    float fator = delta/1000.f;
146
147    //calculates accelerations
148    if ( velocidade.x + aceleracao.x <= maxVelocidade.x)
149        velocidade.x += (aceleracao.x * fator);
150    if ( velocidade.y + aceleracao.y <= maxVelocidade.y)
151        velocidade.y += (aceleracao.y * fator);
152    if ( velocidade.z + aceleracao.z <= maxVelocidade.z)
153        velocidade.z += (aceleracao.z * fator);
154
155    Vetor3D newPosicao = posicao + (velocidade * fator );
156
157    if (isColisaoMapa(newPosicao) == false)
158        posicao = newPosicao;
159    else
160    {
161        velocidade.x = 0;
162        velocidade.z = 0;
163        aceleracao.x = 0;
164        aceleracao.z = 0;
165        int pos = (int)(rand() % 4);
166        switch(pos)
167        {
168            case 0:
169                aceleracao.x = 20;break;
170            case 1:
171                aceleracao.x = -20;break;
172            case 2:
173                aceleracao.z = 20;break;
174            case 3:
175                aceleracao.z = -20;break;
176            default;;
177        }
178    }
179 }
180
181 deltaTicks = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME);
182}
183void Entidade::render()
184{
185    if (!isVisible())
186        return;
187
188    int tamanhoCubo = tamanho.x; //Temp while using glutCube
189    glPushMatrix();
190    //Centers due to GLUT
191    if (flags == ENTIDADE_FLAG_ESPECIAL)
192        glColor3f( getColor(1), getColor(2), getColor(3) );
193    else
194        glColor3f(r,g,b);
195    glTranslated(posicao.x+tamanho.x/2,
196                posicao.y+tamanho.y/2,
197                posicao.z+tamanho.z/2);
198    if (showWired)
199        glutWireCube(tamanhoCubo);
200    else
201        glutSolidCube(tamanhoCubo);
202    glPopMatrix();
203
204
205}
206void Entidade::testaColisao()
207{
208    if(dead) return;
209
210    unsigned int thisID = -1;
211    for (unsigned int i = 0; i < EntidadeList.size(); i++)
212        if (EntidadeList[i] == this)
213        {
214            thisID = i;
215            break;

```

```

216     }
217     //Tests with all the entities of this forward.
218     //Ex:   lista: 1 2 3 4
219     // thisID =1,   tests with 2, 3 , 4
220     // thisID = 2   tests with 3, 4       this way, thisID = 2 no collisions with 1 as has already been tested previously.
221     for (unsigned int i = thisID+1; i < EntidadeList.size(); i++)
222     {
223         if (EntidadeList[i] != this && !EntidadeList[i]->dead)
224         {
225             if(isColisaoObjeto(EntidadeList[i]) )
226             { //adds this element collisions so as tested in
227                 setColisao(EntidadeList[i]);
228                 EntidadeList[i]->setColisao(this);
229             }
230         }
231     }
232 }
233 //Set collision through the public method
234 void Entidade::setColisao(Entidade* ent)
235 {
236     entidadeColidida.push_back(ent);
237 }
238 bool Entidade::isColidido()
239 {
240     if (entidadeColidida.size() == 0)
241         return false;
242     else
243         return true;
244 }
245 void Entidade::executaColisao()
246 {
247     if ( !isColidido() )
248         return; // no collisions
249 }
250
251 /*
252 //Back what had moved.
253 float fator = delta/1000.f;
254 posicao = posicao - (velocidade * fator );
255 //For, and go in the opposite direction
256 velocidade.x = 0;
257 velocidade.z = 0;
258 aceleracao.x = -aceleracao.x;
259 aceleracao.z = -aceleracao.z;
260 */
261 if ( (flags == ENTIDADE_FLAG_ESPECIAL) && (entidadeColidida[0]->flags == ENTIDADE_FLAG_PLAYER_ESPECIAL) )
262 {
263     flags = ENTIDADE_FLAG_RESPAWN;
264     respawnTicks = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME);
265     dead = true;
266     visible = false;
267     SoundAL sc;
268     sc.play(SFX_eat2);
269 }
270
271 entidadeColidida.clear();
272 }
273
274 void Entidade::setRandomPosition()
275 {
276     bool isOK = false;
277     while(!isOK) {
278         int posX = rand() % Map::MapControl.MAP_WIDTH;
279         int posZ = rand() % Map::MapControl.MAP_HEIGHT;
280
281         //If the position is different from the wall, then ground .... put cube
282         if (Map::MapControl.getTile(posX, posZ)->typeId != TILE_TIPO_PAREDE) {
283             //Note: (TAMANHO_BLOCO/2 - tamanho.x/2) is used to find the center of the floor
284             posicao.x = (TAMANHO_BLOCO/2 - tamanho.x/2) + TAMANHO_BLOCO*posX;
285             posicao.y = 0;
286             posicao.z = (TAMANHO_BLOCO/2 - tamanho.z/2) + TAMANHO_BLOCO*posZ;
287             //1 to 10
288             aceleracao.x = 1 + rand() % 10;
289             aceleracao.z = 1 + rand() % 10;
290             init();
291             isOK = true;
292             ///Possible to add verification that the entity was not in the same place using
293             ///isColisao and clear() from list of collisions
294         }
295     }
296 }
297
298 bool Entidade::isVisible()
299 {
300     return visible;
301 }

```

```

302}
303void Entidade::setTamanho(float newTamanho)
304{
305    tamanho.x = tamanho.y = tamanho.z = newTamanho;
306}
307void Entidade::setPosicao(float x, float y, float z)
308{
309    posicao.x = x;
310    posicao.y = y;
311    posicao.z = z;
312}
313void Entidade::setColor3f(float fr, float fg, float fb)
314{
315    r = fr;
316    g = fg;
317    b = fb;
318}
319float Entidade::getColor(int rgb_i)
320{
321    float color = 0.0f;
322    switch(rgb_i)
323    {
324        case 1:
325            color = r;
326            if (flags == ENTIDADE_FLAG_ESPECIAL)
327                color -= 0.55f;
328            break;
329        case 2:
330            color = g;
331            if (flags == ENTIDADE_FLAG_ESPECIAL)
332                color += 1;
333            break;
334        case 3:
335            color = b;
336            if (flags == ENTIDADE_FLAG_ESPECIAL)
337                color += 0.95f;
338            break;
339    }
340    return color;
341}

```

### B.2.3 Framerate

```

1#include "framerate.h"
2
3
4FrameRate FrameRate::FPSControl;
5
6
7
8float FrameRate::getFPS()
9{
10    return fps;
11}
12void FrameRate::setFPSCap(bool cap)
13{
14    fpsCap = cap;
15}
16bool FrameRate::isFPSCap()
17{
18    return fpsCap;
19}
20FrameRate::FrameRate()
21{
22    ticks = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME);
23    ticksControl = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME);
24    frames = 0;
25    fps = 0;
26    fpsCap = false;
27}
28
29void FrameRate::regulaFPS()
30{
31    unsigned int step = 1000.0f/FRAMES_PER_SECOND;
32    unsigned int decorrido = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME) - ticksControl;
33    if(decorrido < step)
34        Sleep( step - decorrido);
35
36    ticksControl = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME);
37}
38
39void FrameRate::loop()
40{
41    unsigned int decorrido = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME) - ticks;
42    frames++;
43    if (decorrido > 1000)

```

```

44 {
45     fps = ((float)frames*1000.0f/(float)decorrido);
46     frames = 0;
47     ticks = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME);
48 }
49
50
51 if (fpsCap)
52     regulaFPS();
53
54}

```

### B.2.4 Map

```

1#include "map.h"
2
3//Used by others classes to get info about the map
4Map Map::MapControl;
5
6//Take the Title in position x,y of the map
7//Ex: Map 1 2 3    vector sera 1 2 3 4 5 6
8//    4 5 6
9Tile* Map::getTile(int x, int y)
10{
11    unsigned int ID = 0;
12
13    ID = (y * MAP_WIDTH) + x;
14
15    return &listaTilesOptimizados[ID];
16}
17inline int Map::getX(int i)
18{
19    return i % MAP_WIDTH;
20}
21inline int Map::getY(int i)
22{
23    return (int) i/MAP_WIDTH;
24}
25
26Map::Map()
27{
28    origemX = -TAMANHO_BLOCO;
29    origemZ = -TAMANHO_BLOCO;
30    mostraWired = false;
31    RENDER_MODE = 0x0007; //GL_QUADS
32}
33
34void Map::renderBloco(float width, float height, float flatness, bool left,
35    bool right, bool front, bool back, bool top, int TYPE = GL_QUADS)
36{
37    float w = width/2;
38    float h = height/2;
39    float f = flatness/2;
40
41    float xTexNumber = width/TAMANHO_BLOCO;
42
43    glEnable(GL_TEXTURE_2D);
44    glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, wallTexture);
45    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MIN_FILTER, GL_NEAREST);
46    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MAG_FILTER, GL_NEAREST);
47
48
49    glBegin(TYPE);
50    //Front
51    if(front)
52    {
53        glNormal3f(0.0f, 0.0f, 1.0f);
54        //glNormal3f(-1.0f, 0.0f, 1.0f);
55        glTexCoord2f(0.0f, 0.0f);
56        glVertex3f(-w, -h, f);
57        //glNormal3f(1.0f, 0.0f, 1.0f);
58        glTexCoord2f(xTexNumber, 0.0f);
59        glVertex3f(w, -h, f);
60        //glNormal3f(1.0f, 0.0f, 1.0f);
61        glTexCoord2f(xTexNumber, 1.0f);
62        glVertex3f(w, h, f);
63        //glNormal3f(-1.0f, 0.0f, 1.0f);
64        glTexCoord2f(0.0f, 1.0f);
65        glVertex3f(-w, h, f);
66    }
67
68    //Right
69    if(right)
70    {
71        glNormal3f(1.0f, 0.0f, 0.0f);
72        //glNormal3f(1.0f, 0.0f, -1.0f);

```

```

73         glTexCoord2f(0.0f, 0.0f);
74         glVertex3f(w, -h, -f);
75         //glNormal3f(1.0f, 0.0f, -1.0f);
76         glTexCoord2f(0.0f, 1.0f);
77         glVertex3f(w, h, -f);
78         glTexCoord2f(1.0f, 1.0f);
79         //glNormal3f(1.0f, 0.0f, 1.0f);
80         glVertex3f(w, h, f);
81         glTexCoord2f(1.0f, 0.0f);
82         //glNormal3f(1.0f, 0.0f, 1.0f);
83         glVertex3f(w, -h, f);
84     }
85
86     //Back
87     if(back)
88     {
89         glNormal3f(0.0f, 0.0f, -1.0f);
90         //glNormal3f(-1.0f, 0.0f, -1.0f);
91         glTexCoord2f(0.0f, 0.0f);
92         glVertex3f(-w, -h, -f);
93         //glNormal3f(-1.0f, 0.0f, -1.0f);
94         glTexCoord2f(0.0f, 1.0f);
95         glVertex3f(-w, h, -f);
96         //glNormal3f(1.0f, 0.0f, -1.0f);
97         glTexCoord2f(xTexNumber, 1.0f);
98         glVertex3f(w, h, -f);
99         //glNormal3f(1.0f, 0.0f, -1.0f);
100        glTexCoord2f(xTexNumber, 0.0f);
101        glVertex3f(w, -h, -f);
102    }
103
104
105    //Left
106    if(left)
107    {
108        glNormal3f(-1.0f, 0.0f, 0.0f);
109        //glNormal3f(-1.0f, 0.0f, -1.0f);
110        glTexCoord2f(0.0f, 0.0f);
111        glVertex3f(-w, -h, -f);
112        //glNormal3f(-1.0f, 0.0f, 1.0f);
113        glTexCoord2f(1.0f, 0.0f);
114        glVertex3f(-w, -h, f);
115        //glNormal3f(-1.0f, 0.0f, 1.0f);
116        glTexCoord2f(1.0f, 1.0f);
117        glVertex3f(-w, h, f);
118        //glNormal3f(-1.0f, 0.0f, -1.0f);
119        glTexCoord2f(0.0f, 1.0f);
120        glVertex3f(-w, h, -f);
121    }
122    glEnd();
123    glDisable(GL_TEXTURE_2D);
124    glBegin(TYPE);
125    //Top
126    if(top)
127    {
128        glNormal3f(0.0f, 1.0f, 0.0f);
129        //glNormal3f(-1.0f, 1.0f, -1.0f);
130        glVertex3f(-w, h, -f);
131        //glNormal3f(-1.0f, 1.0f, 1.0f);
132        glVertex3f(-w, h, f);
133        //glNormal3f(1.0f, 1.0f, 1.0f);
134        glVertex3f(w, h, f);
135        //glNormal3f(1.0f, 1.0f, -1.0f);
136        glVertex3f(w, h, -f);
137    }
138
139    // Don't need background
140    /*
141    //Bottom
142    glNormal3f(0.0f, -1.0f, 0.0f);
143    //glNormal3f(-1.0f, -1.0f, -1.0f);
144    glVertex3f(-w, -h, -f);
145    //glNormal3f(-1.0f, -1.0f, 1.0f);
146    glVertex3f(-w, -h, f);
147    //glNormal3f(1.0f, -1.0f, 1.0f);
148    glVertex3f(w, -h, f);
149    //glNormal3f(1.0f, -1.0f, -1.0f);
150    glVertex3f(w, -h, -f);
151    */
152    glEnd();
153}
154
155void Map::render()
156{
157    glPushMatrix();
158    float offset = (float)TAMANHO_BLOCO/2.0f;

```



```

159
160 // Glut start printing starting from the center
161 glTranslated(offset, offset, offset);
162 glColor3f(COR_PAREDE);
163
164 int indexX = (Camera::CameraControl.cameraX / TAMANHO_BLOCO);
165 int indexY = (Camera::CameraControl.cameraZ / TAMANHO_BLOCO);
166
167 int beginX = indexX - GAME_FOV;
168 int beginY = indexY - GAME_FOV;
169 int endX = indexX + GAME_FOV;
170 int endY = indexY + GAME_FOV;
171 if(endX > MAP_WIDTH)
172     endX = MAP_WIDTH;
173 if(endY > MAP_HEIGHT)
174     endY = MAP_HEIGHT;
175 if(beginX < 0)
176     beginX = 0;
177 if(beginY < 0)
178     beginY = 0;
179
180
181 for(int i = beginY; i < endY; i++)
182 {
183     for(int j = beginX; j < endX; j++)
184     {
185         glPushMatrix();
186         renderTileOptimizado(j+i*MAP_WIDTH);
187         glPopMatrix();
188     }
189 }
190
191 //Desenha chao
192 glPopMatrix();
193
194}
195void Map::renderTileOptimizado(unsigned int i)
196{
197     //Camera on center of square 0,0,0
198     glTranslated(listaTilesOptimizados[i].posX * TAMANHO_BLOCO,
199                 listaTilesOptimizados[i].posY * TAMANHO_BLOCO,
200                 listaTilesOptimizados[i].posZ * TAMANHO_BLOCO);
201
202
203     if(listaTilesOptimizados[i].typeId == TILE_TIPO_PAREDE )
204     {
205         renderBloco(listaTilesOptimizados[i].tamanho, listaTilesOptimizados[i].tamanho, listaTilesOptimizados[i].tamanho,
206                     listaTilesOptimizados[i].left, listaTilesOptimizados[i].right, listaTilesOptimizados[i].front,
207                     listaTilesOptimizados[i].back, listaTilesOptimizados[i].top,
208                     RENDER_MODE);
209     }
210
211     else //Print ground
212     {
213         glEnable(GL_TEXTURE_2D);
214         glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, floorTexture);
215         glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MIN_FILTER, GL_NEAREST);
216         glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MAG_FILTER, GL_NEAREST);
217
218         float offset = (float)TAMANHO_BLOCO/2.0f;
219         glColor3f(COR_CHAO);
220         glBegin(RENDER_MODE);
221             glNormal3f(0.0f, 1.0f, 0.0f);
222             glTexCoord2f(0.0f, 0.0f);
223             glVertex3f(-offset, -offset, -offset);
224             glTexCoord2f(0.0f, 1.0f);
225             glVertex3f(-offset, -offset, offset);
226             glTexCoord2f(1.0f, 1.0f);
227             glVertex3f(offset, -offset, offset);
228             glTexCoord2f(1.0f, 0.0f);
229             glVertex3f(offset, -offset, -offset);
230         glEnd();
231         glColor3f(COR_PAREDE);
232         glDisable(GL_TEXTURE_2D);
233         if (listaTilesOptimizados[i].typeId == TILE_TIPO_CHAO_COM_BOLA)
234         {
235             glTranslated(0,-2,0);
236             glutSolidSphere(1,8,8);
237         }
238         else
239         if (listaTilesOptimizados[i].typeId == TILE_TIPO_CHAO_COM_BOLA_ESPECIAL)
240         {
241             glTranslated(0,-2,0);
242             glutSolidSphere(3,8,8);
243         }
244     }

```

```

245     }
246 }
247
248
249 int Map::load(char* filename)
250 {
251     listaTiles.clear();
252
253     FILE* file = fopen(filename, "r");
254
255     if(file == NULL)
256         return -1;
257
258     MAP_HEIGHT = MAP_WIDTH = 0;
259
260     // Take the map size (blocks)
261     int error = fscanf(file, "%d-%d\n", &MAP_WIDTH, &MAP_HEIGHT);
262
263     for (int y = 0; y < MAP_HEIGHT; y++)
264     {
265         for (int x = 0; x < MAP_WIDTH; x++)
266         {
267             Tile tempTile;
268             error = fscanf(file, "[%d] ", &tempTile.typeId);
269
270             listaTiles.push_back(tempTile);
271         }
272         error = fscanf(file, "\n");
273     }
274     fclose(file);
275     ///TEST
276     geraQuadradosOptimizados();
277     return error;
278 }
279
280 void Map::geraQuadradosOptimizados()
281 {
282     listaTilesOptimizados.clear();
283
284     for(int iY = 0; iY < MAP_HEIGHT; iY++)
285     {
286         for(int iX = 0; iX < MAP_WIDTH; iX++) //Test all the blocks after this one in X
287         {
288             Tile retangulo;
289             int index = iX + MAP_WIDTH*iY;
290             if (listaTiles[index].typeId != TILE_TIPO_PAREDE)
291             {
292                 retangulo.typeId = listaTiles[index].typeId;
293                 retangulo.posX = iX;
294                 retangulo.posZ = iY;
295                 listaTilesOptimizados.push_back(retangulo);
296                 continue;
297             }
298
299             retangulo.top = true;
300             //If wall, check out of the boards
301             if (index-1 < 0)
302                 retangulo.left = true;
303             else // If ground, than have any wall in this direction
304                 if (listaTiles[index-1].typeId != TILE_TIPO_PAREDE)
305                     retangulo.left = true;
306             if (index - MAP_WIDTH < 0)
307                 retangulo.back = true;
308             else // If ground, than have any wall in this direction
309                 if (listaTiles[index - MAP_WIDTH].typeId != TILE_TIPO_PAREDE)
310                     retangulo.back = true;
311             if (index +1 >= (int)listaTiles.size())
312                 retangulo.right = true;
313             else // If ground, than have any wall in this direction
314                 if (listaTiles[index +1].typeId != TILE_TIPO_PAREDE)
315                     retangulo.right = true;
316             if (index + MAP_WIDTH >= (int)listaTiles.size())
317                 retangulo.front = true;
318             else // If ground, than have any wall in this direction
319                 if (listaTiles[index + MAP_WIDTH].typeId != TILE_TIPO_PAREDE)
320                     retangulo.front = true;
321
322             retangulo.posX = iX;
323             retangulo.posZ = iY;
324             retangulo.typeId = listaTiles[index].typeId;
325
326             listaTilesOptimizados.push_back(retangulo);
327         }
328     }
329 }
330 }

```

```

331
332
333
334 void Map::setWired(int wired)
335 {
336     if (wired)
337     {
338         mostraWired = true;
339         RENDER_MODE = GL_LINES;
340     }
341     else
342     {
343         mostraWired = false;
344         RENDER_MODE = GL_QUADS;
345     }
346 }
347 }
348 bool Map::isWire()
349 {
350     return mostraWired;
351 }

```

### B.2.5 Texture Loader

```

1#include "textureloader.h"
2
3#include <assert.h>
4#include <fstream>
5
6using namespace std;
7
8
9Image::Image(char* ps, int w, int h) : pixels(ps), width(w), height(h) {
10
11}
12
13Image::~Image() {
14     delete[] pixels;
15}
16
17namespace {
18    //Converts a four-character array to an integer, using little-endian form
19    int toInt(const char* bytes) {
20        return (int)((((unsigned char)bytes[3] << 24) |
21                    ((unsigned char)bytes[2] << 16) |
22                    ((unsigned char)bytes[1] << 8) |
23                    (unsigned char)bytes[0]));
24    }
25
26    //Converts a two-character array to a short, using little-endian form
27    short toShort(const char* bytes) {
28        return (short)((((unsigned char)bytes[1] << 8) |
29                    (unsigned char)bytes[0]));
30    }
31
32    //Reads the next four bytes as an integer, using little-endian form
33    int readInt(ifstream &input) {
34        char buffer[4];
35        input.read(buffer, 4);
36        return toInt(buffer);
37    }
38
39    //Reads the next two bytes as a short, using little-endian form
40    short readShort(ifstream &input) {
41        char buffer[2];
42        input.read(buffer, 2);
43        return toShort(buffer);
44    }
45
46    //Just like auto_ptr, but for arrays
47    template<class T>
48    class auto_array {
49    private:
50        T* array;
51        mutable bool isReleased;
52    public:
53        explicit auto_array(T* array_ = NULL) :
54            array(array_), isReleased(false) {
55        }
56
57        auto_array(const auto_array<T> &aarray) {
58            array = aarray.array;
59            isReleased = aarray.isReleased;
60            aarray.isReleased = true;
61        }
62    }

```

```

63     ~auto_array() {
64         if (!isReleased && array != NULL) {
65             delete[] array;
66         }
67     }
68
69     T* get() const {
70         return array;
71     }
72
73     T &operator*() const {
74         return *array;
75     }
76
77     void operator=(const auto_array<T> &aarray) {
78         if (!isReleased && array != NULL) {
79             delete[] array;
80         }
81         array = aarray.array;
82         isReleased = aarray.isReleased;
83         aarray.isReleased = true;
84     }
85
86     T* operator->() const {
87         return array;
88     }
89
90     T* release() {
91         isReleased = true;
92         return array;
93     }
94
95     void reset(T* array_ = NULL) {
96         if (!isReleased && array != NULL) {
97             delete[] array;
98         }
99         array = array_;
100     }
101
102     T* operator+(int i) {
103         return array + i;
104     }
105
106     T &operator[](int i) {
107         return array[i];
108     }
109 };
110}
111
112namespace texture {
113    GLuint loadTextureBMP(const char* filename)
114    {
115        Image* image = loadBMP(filename);
116
117        GLuint textureId;
118        glGenTextures(1, &textureId); //Make room for our texture
119        glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, textureId); //Tell OpenGL which texture to edit
120        //Map the image to the texture
121        glTexImage2D(GL_TEXTURE_2D,                //Always GL_TEXTURE_2D
122                    0,                             //0 for now
123                    GL_RGB,                         //Format OpenGL uses for image
124                    image->width, image->height,      //Width and height
125                    0,                             //The border of the image
126                    GL_RGB, //GL_RGB, because pixels are stored in RGB format
127                    GL_UNSIGNED_BYTE, //GL_UNSIGNED_BYTE, because pixels are stored
128                                    //as unsigned numbers
129                    image->pixels);                 //The actual pixel data
130
131        delete image;
132        return textureId; //Retorna id da textura
133    }
134}
135
136Image* loadBMP(const char* filename) {
137    ifstream input;
138    input.open(filename, ifstream::binary);
139    assert(!input.fail() || !"Could not find file");
140    char buffer[2];
141    input.read(buffer, 2);
142    assert( (buffer[0] == 'B' && buffer[1] == 'M') || !"Not a bitmap file");
143    input.ignore(8);
144    int dataOffset = readInt(input);
145
146    //Read the header
147    int headerSize = readInt(input);
148    int width;

```

```

149     int height;
150     switch(headerSize) {
151         case 40:
152             //V3
153             width = readInt(input);
154             height = readInt(input);
155             input.ignore(2);
156             assert(readShort(input) == 24 || !"Image is not 24 bits per pixel");
157             assert(readShort(input) == 0 || !"Image is compressed");
158             break;
159         case 12:
160             //OS/2 V1
161             width = readShort(input);
162             height = readShort(input);
163             input.ignore(2);
164             assert(readShort(input) == 24 || !"Image is not 24 bits per pixel");
165             break;
166         case 64:
167             //OS/2 V2
168             assert(!"Can't load OS/2 V2 bitmaps");
169             break;
170         case 108:
171             //Windows V4
172             assert(!"Can't load Windows V4 bitmaps");
173             break;
174         case 124:
175             //Windows V5
176             assert(!"Can't load Windows V5 bitmaps");
177             break;
178         default:
179             assert(!"Unknown bitmap format");
180     }
181
182     //Read the data
183     int bytesPerRow = ((width * 3 + 3) / 4) * 4 - (width * 3 % 4);
184     int size = bytesPerRow * height;
185     auto_array<char> pixels(new char[size]);
186     input.seekg(dataOffset, ios_base::beg);
187     input.read(pixels.get(), size);
188
189     //Get the data into the right format
190     auto_array<char> pixels2(new char[width * height * 3]);
191     for(int y = 0; y < height; y++) {
192         for(int x = 0; x < width; x++) {
193             for(int c = 0; c < 3; c++) {
194                 pixels2[3 * (width * y + x) + c] =
195                     pixels[bytesPerRow * y + 3 * x + (2 - c)];
196             }
197         }
198     }
199
200     input.close();
201     return new Image(pixels2.release(), width, height);
202 }
203}

```

### B.2.6 Defines

```

1#include "defines.h"
2
3float wScreen = SCREEN_WIDTH;
4float hScreen = SCREEN_HEIGHT;
5
6bool menuPrincipal = false;
7int status = 0;
8bool gameOver = false;
9GLuint wallTexture;
10GLuint floorTexture;
11
12//sounds
13int SOUND_main = -1;
14int SOUND_inter1 = -1;
15int SOUND_inter2 = -1;
16int SOUND_inter3 = -1;
17int SOUND_attack = -1;
18int SFX_die = -1;
19int SFX_eat = -1;
20int SFX_eat2 = -1;
21int SFX_alert = -1;
22//gameplay
23int attack_mode = 0;

```

### B.2.7 Eventos

```

1#include "eventos.h"
2

```

```

3#include "gamemanager.h"
4
5#include "player.h"
6
7void tecclasNormais(unsigned char key, int x, int y)
8{
9    if(key==GLUT_KEY_ESC)
10        exit(0);
11
12    if (menuPrincipal)
13        return; /// IGNORA ABAIXO
14
15    int mod = glutGetModifiers();
16    if (mod == GLUT_ACTIVE_SHIFT)
17        Player::PlayerControl->setCorrer();
18    else
19        Player::PlayerControl->setAndar();
20
21    switch(key)
22    {
23        case GLUT_KEY_ESC: //ESC
24            exit(0);
25            break;
26        case 'W':
27        case 'w':
28        {
29            Player::PlayerControl->moveFrente(true);
30            break;
31        }
32        case 'S':
33        case 's':
34        {
35
36            Player::PlayerControl->moveTraz(true);
37            break;
38        }
39
40        case 'A':
41        case 'a':
42            Player::PlayerControl->moveEsquerda(true);
43            break;
44        case 'D':
45        case 'd':
46            Player::PlayerControl->moveDireita(true);
47            break;
48        case 'Q':
49        case 'q':
50            Player::PlayerControl->giraEsquerda(true);
51            break;
52        case 'E':
53        case 'e':
54            Player::PlayerControl->giraDireita(true);
55            break;
56        case '2':
57            Player::PlayerControl->giraCima(true);
58            break;
59        case '3':
60            Player::PlayerControl->giraBaixo(true);
61            break;
62        case '1': // reseta angulo Y
63            Camera::CameraControl.angleY = 0;
64            Camera::CameraControl.calculaDirecao();
65            break;
66        case 'Z':
67        case 'z':
68            Camera::CameraControl.cameraY += 2;
69            break;
70        case 'X':
71        case 'x':
72            Camera::CameraControl.cameraY -= 2;
73            break;
74        case 'C':
75        case 'c':
76            Camera::CameraControl.cameraX = 6;
77            break;
78        case 'V':
79        case 'v':
80            Camera::CameraControl.cameraY = 3;
81            break;
82        case 'B':
83        case 'b':
84            Camera::CameraControl.cameraZ = 6;
85            break;
86        case 'F':
87        case 'f':
88        {

```

```

89         GLboolean isFog = false;
90         glGetBooleanv(GL_FOG, &isFog);
91         if (isFog)
92             glDisable(GL_FOG);
93         else
94             glEnable(GL_FOG);
95
96         break;
97     }
98
99     case 'R':
100    case 'r':
101        if (FrameRate::FPSControl.isFPSCap())
102            FrameRate::FPSControl.setFPSCap(false);
103        else
104            FrameRate::FPSControl.setFPSCap(true);
105        break;
106    default: break;
107 }
108}
109void teclasNormaisUp(unsigned char key, int x, int y)
110{
111    if(key==GLUT_KEY_ESC)
112        exit(0);
113
114    if (menuPrincipal)
115        return; /// IGNORA ABAIXO
116
117    switch(key)
118    {
119        case GLUT_KEY_ESC: //ESC
120            exit(0);
121            break;
122        case 'W':
123        case 'w':
124            Player::PlayerControl->moveFrente(false);
125            break;
126        case 'S':
127        case 's':
128            Player::PlayerControl->moveTraz(false);
129            break;
130        case 'A':
131        case 'a':
132            Player::PlayerControl->moveEsquerda(false);
133            break;
134        case 'D':
135        case 'd':
136            Player::PlayerControl->moveDireita(false);
137            break;
138        case 'Q': case 'q':
139            Player::PlayerControl->giraEsquerda(false);
140            break;
141        case 'E': case 'e':
142            Player::PlayerControl->giraDireita(false);
143            break;
144        case '2':
145            Player::PlayerControl->giraCima(false);
146            break;
147        case '3':
148            Player::PlayerControl->giraBaixo(false);
149            break;
150        default: break;
151    }
152 }
153}
154
155void teclasEspeciais(int key, int x, int y )
156{
157    if(key==GLUT_KEY_ESC)
158        exit(0);
159    if (menuPrincipal)
160        return; /// IGNORA ABAIXO
161
162    switch(key)
163    {
164        case GLUT_KEY_ESC: //ESC
165            exit(0);
166            break;
167        case GLUT_KEY_UP: Player::PlayerControl->moveFrente(true); break;
168        case GLUT_KEY_DOWN: Player::PlayerControl->moveTraz(true); break;
169        case GLUT_KEY_LEFT: Player::PlayerControl->giraEsquerda(true); break;
170        case GLUT_KEY_RIGHT: Player::PlayerControl->giraDireita(true); break;
171        default: break;
172    }
173 }
174

```



```

175}
176
177void teclasEspeciaisSoltar(int key, int x, int y)
178{
179    if(key==GLUT_KEY_ESC)
180        exit(0);
181
182    if (menuPrincipal)
183        return; /// IGNORA ABAIXO
184
185    switch(key)
186    {
187        case GLUT_KEY_ESC: //ESC
188            exit(0);
189            break;
190        case GLUT_KEY_UP: Player::PlayerControl->moveFrente(false); break;
191        case GLUT_KEY_DOWN: Player::PlayerControl->moveTraz(false); break;
192        case GLUT_KEY_LEFT: Player::PlayerControl->giraEsquerda(false); break;
193        case GLUT_KEY_RIGHT: Player::PlayerControl->giraDireita(false); break;
194        default: break;
195    }
196}
197
198void mouseButton(int button, int state, int x, int y)
199{
200    if (menuPrincipal)
201    {
202        for(unsigned int i = 0; i < Button::ButtonList.size();i++)
203            Button::ButtonList[i]->handleMouse(button, state, x, y);
204        return; /// IGNORA ABAIXO
205    }
206
207    if (button == GLUT_LEFT_BUTTON)
208    {
209        if (state == GLUT_UP) //Reseta posicoes e ajusta deslocamento
210        {
211            Player::PlayerControl->setMouse(-1,-1);
212        }
213        else
214        {
215            Player::PlayerControl->setMouse(x,y);
216        }
217    }
218}
219
220void moveMouse(int x, int y)
221{
222    if (menuPrincipal)
223        return; /// IGNORA ABAIXO
224
225    Player::PlayerControl->moveMouse(x,y);
226}

```

### B.2.8 Game Manager

```

1#include "gamemanager.h"
2#include "eventos.h"
3#include <time.h>
4GameManager game;
5
6void startButtonAction()
7{
8    menuPrincipal = false;
9
10    game.resetPositions();
11
12    SoundAL sc;
13    sc.stopAll();
14    sc.play(SOUND_inter2);
15}
16void changeSize(int w, int h)
17{
18    //Prevents division by zero
19    if ( h == 0)
20        h = 1;
21
22    float ratio = w*1.0 / h;
23
24    //Uses projection matrix
25    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
26    //Reseta matriz
27    glLoadIdentity();
28
29    //Arranges viewport to entire window
30    glViewport(0,0,w,h);
31

```

```

32 //Arranges the right perspective
33 gluPerspective(45.0f, ratio, 1, GAME_FOV*TAMANHO_BLOCO);
34
35 //Back to modelView
36 glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
37
38 wScreen = w;
39 hScreen = h;
40}
41void GameManager::inicializaRender(void)
42{
43 //transparency
44 glBlendFunc(GL_SRC_ALPHA, GL_ONE);
45
46 glEnable(GL_LIGHTING); //enables light
47 glEnable(GL_LIGHT0); //enables light #0
48 glEnable(GL_LIGHT1); //enables light #1
49 glEnable(GL_NORMALIZE); //Automatically normalize normals
50 glEnable(GL_COLOR_MATERIAL);
51 //glEnable(GL_LIGHT1); //enables light #1
52
53 glEnable(GL_DEPTH_TEST);
54 glShadeModel(GL_SMOOTH); //Shading
55
56 glEnable(GL_CULL_FACE); //Reduces the amount of triangles drawn.
57 glCullFace(GL_CW);
58
59 wallTexture = texture::loadTextureBMP("data/wall.bmp");
60 floorTexture = texture::loadTextureBMP("data/floor.bmp");
61
62
63}
64void GameManager::inicializa(void)
65{
66     inicializaRender();
67     inicializaSons();
68
69 //-----
70 //Specifies the background color
71 glClearColor(0.3f, 0.3f, 0.3f, 1.0f);
72
73 GLfloat fog_color[4] = {0.0f, 0.0f, 0.0f, 1.0f};
74 glFogfv(GL_FOG_COLOR, fog_color);
75 glFogf(GL_FOG_DENSITY, 0.35f);
76
77 glFogi(GL_FOG_MODE, GL_LINEAR);
78 glHint(GL_FOG_HINT, GL_DONT_CARE);
79 glFogf(GL_FOG_START, TAMANHO_BLOCO*4.0f);
80 glFogf(GL_FOG_END, TAMANHO_BLOCO*10.0f);
81 glEnable(GL_FOG);
82
83 //Tests menu
84 menuPrincipal = true;
85
86 Button* start = new Button();
87
88 start->setXY(220, 200);
89 start->setEstados(1, 350, 60, 0);
90
91 start->ClickAction = startButtonAction;
92
93 Button::ButtonList.push_back(start);
94
95 for(unsigned int i = 0; i < MAX_ENEMY; i++) {
96     enemy[i] = new Entidade();
97     enemy[i]->addToEntidadeList();
98     enemy[i]->setTamanho(5);
99 }
100
101 Player::PlayerControl = new Player();
102 Player::PlayerControl->addToEntidadeList();
103
104}
105
106void GameManager::inicializaSons(void)
107{
108     sc.init();
109
110     SOUND_main = sc.loadSound("data/mus/main.wav", 1);
111     SOUND_inter1 = sc.loadSound("data/mus/M1.WAV", 1); //Linux & MAC are sensitive case
112     SOUND_inter2 = sc.loadSound("data/mus/M2.WAV", 1);
113     SOUND_inter3 = sc.loadSound("data/mus/M3.WAV", 1);
114     SOUND_attack = sc.loadSound("data/mus/atk.wav", 1);
115
116     SFX_die = sc.loadSound("data/sfx/die.wav", 0);
117     SFX_eat = sc.loadSound("data/sfx/eat.wav", 0);

```

```

118     SFX_eat2 = sc.loadSound("data/sfx/eat2.wav", 0);
119     SFX_alert = sc.loadSound("data/sfx/alert.wav", 0);
120
121
122     sc.play(SOUND_inter1);
123
124
125}
126void GameManager::resetPositions(void)
127{
128     printf("Posicoes resetadas: %lu\n", Entidade::EntidadeList.size());
129
130     Map::MapControl.load((char*) "map_pacman_new.txt");
131
132     srand( time(NULL) );
133
134     for(int i = 0; i < MAX_ENEMY; i++) {
135         enemy[i]->setRandomPosition();
136     }
137
138     Player::PlayerControl->init();
139     Player::PlayerControl->resetPosition();
140}
141void desenhaTela(void)
142{
143
144     game.render();
145
146
147     glutSwapBuffers();
148}
149
150void GameManager::loop(void)
151{
152
153     FrameRate::FPSControl.loop();
154     for(unsigned int i = 0; i < Entidade::EntidadeList.size(); i++)
155     {
156         Entidade::EntidadeList[i]->loop();
157     }
158     for(unsigned int i = 0; i < Entidade::EntidadeList.size(); i++)
159     {
160         Entidade::EntidadeList[i]->testaColisao();
161     }
162     for(unsigned int i = 0; i < Entidade::EntidadeList.size(); i++)
163     {
164         Entidade::EntidadeList[i]->executaColisao();
165     }
166
167
168     //Verifies change of states on the special ball
169     if(attack_mode == 1) //notified change and play music
170     {
171         //Ste SPECIAL flag active for all entities. Even the player
172         for(unsigned int i = 0; i < Entidade::EntidadeList.size(); i++)
173         {
174             Entidade::EntidadeList[i]->flags = ENTIDADE_FLAG_ESPECIAL;
175         }
176         Player::PlayerControl->flags = ENTIDADE_FLAG_PLAYER_ESPECIAL; // resets the player's flag
177         ticksAttack = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME);
178         sc.stopAll();
179         sc.play(SFX_alert);
180         attack_mode = 2;
181     } else
182     if (attack_mode == 2)
183     {
184         //after 3 seconds
185         if( (glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME) - ticksAttack) > 3000 )
186         {
187             sc.stopAll();
188             sc.play(SOUND_attack);
189             attack_mode = 3;
190             ticksAttack = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME);
191         }
192     } else
193     if (attack_mode == 3)
194     {
195         //over the end of the ball effects 10 seconds + 3 the preceding sfx
196         if( (glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME) - ticksAttack) > 10000)
197         {
198             sc.stopAll();
199             sc.play(SOUND_inter2);
200             attack_mode = 0;
201             for(unsigned int i = 0; i < Entidade::EntidadeList.size(); i++)
202             {
203                 Entidade::EntidadeList[i]->flags = ENTIDADE_FLAG_NENHUM;

```

```

204     }
205     Player::PlayerControl->flags = ENTIDADE_FLAG_PLAYER_NORMAL; // resets the player's flag
206 }
207 }
208
209}
210void GameManager::render(void)
211{
212
213    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT | GL_DEPTH_BUFFER_BIT);
214
215    glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
216    glLoadIdentity();
217
218    if (menuPrincipal)
219    {
220        for(unsigned int i = 0; i < Button::ButtonList.size();i++)
221            Button::ButtonList[i]->render();
222
223        txt::renderText2dOrtho(30,150,8,"Aperte o grande quadrado branco para comecar!!!");
224
225        switch(status)
226        {
227            case STATUS_DERROTA:
228                txt::renderText2dOrtho(30,130,8,"Derrota!!!");
229                break;
230            case STATUS_NORMAL:
231                txt::renderText2dOrtho(30,130,8,"Novo jogo!!!");
232                break;
233            case STATUS_VITORIA:
234                txt::renderText2dOrtho(30,130,8,"Vitoria!!!");
235                break;
236            default:;
237        }
238
239        return;
240    }
241
242
243
244
245    //Lighting
246    GLfloat ambientLight[] = {0.1f, 0.1f, 0.1f, 1.0f};
247    glLightModelfv(GL_LIGHT_MODEL_AMBIENT, ambientLight);
248    GLfloat directedLight[] = {0.7f, 0.7f, 0.7f, 0.0f};
249    GLfloat directedLightPos[] = {0.0f, 20.0f, -20.0f, 1.0f};
250    GLfloat light[] = {0.9f, 0.9f, 0.9f, 1.0f};
251    GLfloat lightPos[] = {100.0f, 30.0f, -10.0f, 1.0f};
252    glLightfv(GL_LIGHT0, GL_DIFFUSE, directedLight);
253    glLightfv(GL_LIGHT0, GL_POSITION, directedLightPos);
254    glLightfv(GL_LIGHT1, GL_DIFFUSE, light);
255    glLightfv(GL_LIGHT1, GL_POSITION, lightPos);
256    //end of lighting
257
258
259    //calculates iterations
260    this->loop();
261
262    //Print SOL's
263    glPushMatrix();
264    glColor3f(1.0f, 1.0f, 1.0f);
265    glTranslatef(directedLightPos[0],directedLightPos[1],directedLightPos[2]);
266    glutSolidSphere(10.0f, 18.0f, 18.0f);
267    glPopMatrix();
268    glPushMatrix();
269    glColor3f(1.0f, 0.0f, 0.0f);
270    glTranslatef(lightPos[0],lightPos[1],lightPos[2]);
271    glutSolidSphere(10.0f, 18.0f, 18.0f);
272    glPopMatrix();
273
274    Map::MapControl.render();
275    //unsigned int temp = Entidade::EntidadeList.size();
276    for(unsigned int i = 0; i < Entidade::EntidadeList.size(); i++)
277    {
278        if (Entidade::EntidadeList[i]->isVisible())
279            Entidade::EntidadeList[i]->render();
280    }
281
282    txt::renderText2dOrtho(10,15,0,"FPS: %.2f",FrameRate::FPSControl.getFPS());
283
284
285
286
287    MiniMap::renderMiniMap();
288
289}

```

```

290
291
292// when called during cleanup destructor,
293// segmentation fault occurs only delete the Entity
294GameManager::~GameManager()
295{
296    sc.stopAll();
297    sc.exit();
298}
299void cleanup(void)
300{
301    unsigned int sizeEnt = Entidade::EntidadeList.size();
302    unsigned int sizeBtn = Button::ButtonList.size();
303    printf("Entidade cleanup size: %u\n", sizeEnt);
304    for(unsigned int i = 0; i < sizeEnt; i++)
305        delete Entidade::EntidadeList[i];
306    printf("Button cleanup size: %u\n", sizeBtn);
307    for(unsigned int i = 0; i < sizeBtn; i++)
308        delete Button::ButtonList[i];
309    printf("EXIT\n");
310}
311void testOpenAL()
312{
313    unsigned int g_buf = -1;
314    unsigned int g_src = -1;
315
316    if(!alutInit(NULL, NULL))
317    {
318        printf("%s", alutGetErrorString(alutGetError()));
319        return;
320    }
321    alGetError();
322    alutGetError();
323
324    g_buf = alutCreateBufferFromFile("testing.wav");
325
326    if (alutGetError() != ALUT_ERROR_NO_ERROR)
327    {
328        alDeleteBuffers(1, &g_buf);
329        alutExit();
330        return;
331    }
332
333    alGenSources(1, &g_src);
334
335    if(alGetError() != AL_NO_ERROR)
336    {
337        alDeleteBuffers(1, &g_buf);
338        alDeleteSources(1, &g_src);
339        alutExit();
340        return;
341    }
342
343    alSourcei(g_src, AL_BUFFER, g_buf);
344
345    alSourcePlay(g_src);
346    alutSleep(4.0f);
347
348    alutExit();
349}
350void testSoundALClass()
351{
352    SoundAL sn;
353    sn.init();
354
355    int m_i = sn.loadSound("testing.wav", 1);
356    sn.play(m_i);
357
358    alutSleep(4.0f);
359
360    sn.exit();
361}
362int main(int argc, char* args[])
363{
364
365    //testOpenAL();
366    //testSoundALClass();
367
368    game.executa(argc, args);
369    return 0;
370}
371void GameManager::executa(int argc, char* args[])
372{
373    glutInit(&argc, args);
374    glutInitDisplayMode(GLUT_DEPTH | GLUT_DOUBLE | GLUT_RGBA);
375    glutInitWindowPosition(100,100);

```

```

376     glutInitWindowSize(SCREEN_WIDTH, SCREEN_HEIGHT);
377     glutCreateWindow("Labirinth");
378
379     inicializa();
380
381     glutDisplayFunc(desenhaTela);
382     glutReshapeFunc(changeSize);
383     glutIdleFunc(desenhaTela);
384
385     glutKeyboardFunc(teclasNormais);
386     glutKeyboardUpFunc(teclasNormaisUp);
387     glutSpecialFunc(teclasEspeciais);
388     glutSpecialUpFunc(teclasEspeciaisSoltar);
389     glutMotionFunc(moveMouse);
390     glutMouseFunc(mouseButton);
391
392     atexit(cleanup);
393
394     glutIgnoreKeyRepeat(0);
395     //Get in the loop processing events
396     glutMainLoop();
397 }

```

### B.2.9 Text

```

1#include "text.h"
2
3namespace txt
4{
5    void renderBitmapString(
6        float x,
7        float y,
8        int spacing,
9        void *font,
10       char *string) {
11
12       char *c;
13       int x1 = x; //Guarda posicao rasterizada para computar espaco
14
15       for (c=string; *c != '\0'; c++) {
16           glRasterPos2d(x1,y);
17           glutBitmapCharacter(font, *c);
18           x1 = x1 + glutBitmapWidth(font, *c) + spacing;
19       }
20   }
21
22   void* font_glut = GLUT_BITMAP_8_BY_13;
23
24   ///ARRUMA PROJECOES
25   extern void setProjecaoOrto()
26   {
27       glDisable(GL_DEPTH_TEST);
28       glDisable(GL_LIGHTING);
29       glMatrixMode(GL_PROJECTION);
30       glPushMatrix(); //nao fecha
31       glLoadIdentity();
32
33       // coloca projecao ortografica 2d
34       gluOrtho2D(0, wScreen, hScreen, 0);
35       glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
36
37       glPushMatrix();
38       glLoadIdentity();
39   }
40   extern void restauraProjecaoPerspectiva()
41   {
42       glPopMatrix();
43       glMatrixMode(GL_PROJECTION);
44       glPopMatrix(); // fecha o pushMatrix do projecaoOrto
45       glEnable(GL_DEPTH_TEST);
46       glEnable(GL_LIGHTING);
47       glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
48   }
49
50   extern void renderText2dOrto(float x, float y, int spacing, const char*pStr, ...)
51   {
52       char string[128];
53       va_list valist; //info das variaveis
54       va_start(valist, pStr); //inicia lista de argumentos das variaveis
55       vsprintf(string, pStr, valist); // joga string formatado para string
56       va_end(valist); // realiza operacoes de fato
57
58       glDisable(GL_LIGHTING);
59       setProjecaoOrto();
60       renderBitmapString(x,y, spacing, font_glut, string);
61       restauraProjecaoPerspectiva();

```

```

62         glEnable(GL_LIGHTING);
63     }
64 }
65 }

```

### B.2.10 Title

```

1#include "tile.h"
2
3Tile::Tile()
4{
5    tamanho = TAMANHO_BLOCO;
6    posY = 0;
7
8    left = right = front = back = top = bottom = false;
9}

```

### B.2.11 Makefile

```

1#####
2#           Makefile
3#           Friday 17 August 2012
4#####
5CC = g++
6CFLAGS = $(GLFLAGS) -I./ -O3 -Os -g $(PROBLENS)
7CC_WINDOWS = x86_64-linux-gnu-g++
8
9PROBLENS=-Wall -pedantic -fpermissive
10UNAME = $(shell uname)
11OUTPUT = Amaze.out
12
13SRC = button.cpp defines.cpp eventos.cpp minimap.cpp soundAL.cpp textureloader.cpp \
14camera.cpp entidade.cpp framerate.cpp map.cpp player.cpp text.cpp tile.cpp
15
16
17###
18# libghc-opengl-dev
19# libghc-opengl-dev
20# freeglut3-dev
21# libglui-dev
22# libalut-dev
23# glee-dev
24###
25
26
27
28define PROGRAM_template
29$(1): $(addsuffix .o,$(1))
30endif
31$(foreach t,$(compiling),$(eval $(call PROGRAM_template,$(t))))
32
33
34ifeq ($(UNAME),Linux) # Linux OS
35    GLFLAGS = -lglut -lglui -lGLU -lGL -lalut -lopengl
36    SEARCH = dpkg -l | grep -iq
37    else
38    ifeq ($(UNAME),Darwin) # MAC OS X
39        GLFLAGS = -framework OpenGL -framework GLUT -framework OpenAL
40        SEARCH = ls /System/Library/Frameworks | grep -i
41    else #Windows
42        GLFLAGS = -lopengl32 -lglu32 -lglut32 -lglee -lalut
43        SEARCH=
44    endif
45endif
46
47all: *.cpp
48    if $(MAKE) compiling ;\
49    then \
50        echo -n "ok\nCleaning..." ;\
51        rm *.o ;\
52        echo "done.\nRun" "$(OUTPUT)" ;\
53    else \
54        echo "Error on compiling! Probably some package is missing"; \
55        $(MAKE) check;\
56    fi;
57
58compiling:*.cpp
59    echo "System: "$(UNAME) "OS"
60    echo -n "Compiling..."
61    $(CC) *.cpp -c -g $(CFLAGS)
62    ar rc libAmaze.a *.o
63    $(CC) *.cpp -MM $(CFLAGS) > depends.d
64#    $(CC) *.o -o $(OUTPUT) $(CFLAGS)
65    $(CC) gamemanager.cpp -o $(OUTPUT) $(CFLAGS) -L./ -lAmaze
66
67clean:

```



```

68     echo "Cleaning all..."
69     rm -rfv $(OUTPUT) *.o *.d *.a
70
71 libAmaze.a:compiling
72     true
73
74 run: libAmaze.a
75     echo "Running..."
76     ./$(OUTPUT)
77
78 valgrind: *.cpp
79     $(CC) -g -c $(SRC) *.cpp
80     ar rc libAmaze.a *.o
81     $(CC) -g gamemanager.cpp -o ToGring $(GLFLAGS) -L./ -lAmaze
82     valgrind --tool=callgrind --dsymutil=yes --trace-jump=yes ./ToGring -q --fullpath-after=string
--show-possibly-lost=yes --trace-children=yes -v --main-stacksize=512MB
83     echo "Valgrind files available: (newer first)"
84     ls -tl | egrep -i grind
85
86 windows: *.cpp
87     echo "Cross compiling to" $@
88     $(CC_WINDOWS) *.cpp -c $(CFLAGS)
89     $(CC_WINDOWS) *.o -o ./bin/x86-x64-Amaze.exe $(CFLAGS)
90     echo "done.\nRun " x86-x64-Amaze.exe "on bin directory"
91
92 check:
93     echo "Checking if all dev packages are installed"
94 # OPENGL
95     echo -n "opengl "
96     if $(SEARCH) "opengl.*dev" ;\
97     then \
98         echo "[OK]";\
99     else \
100         echo "[MISSING!] - Install libghc-opengl-dev" ;\
101     fi;
102 # OPENAL
103     echo -n "openal "
104     if $(SEARCH) "openal.*dev" ;\
105     then \
106         echo "[OK]";\
107     else \
108         echo "[MISSING!] - Install libghc-openal-dev" ;\
109     fi;
110 # GLUT
111     echo -n "glut "
112     if $(SEARCH) "glut.*dev" ;\
113     then \
114         echo "[OK]";\
115     else \
116         echo "[MISSING!] - Install freeglut3-dev" ;\
117     fi;
118 # GLUI
119     echo -n "glui "
120     if $(SEARCH) "glui.*dev" ;\
121     then \
122         echo "[OK]";\
123     else \
124         echo "[MISSING!] - Install libglui-dev" ;\
125     fi;
126 # ALUT
127     echo -n "alut "
128 # Como deveria de ser pra buscar por suporte para desenvolvedores
129 # if $(SEARCH) | grep -qi "alut.*dev" ;\
130 # if $(SEARCH) "alut.*dev" ;\
131 # then \
132 #     echo "[OK]";\
133 # else \
134 #     echo "[MISSING!] - Install libalut-dev" ;\
135 # fi;
136 # GLEE
137     echo -n "glee "
138     if $(SEARCH) "glee.*dev" ;\
139     then \
140         echo "[OK]";\
141     else \
142         echo "[MISSING!] - Install glee-dev" ;\
143     fi;
144
145 .SILENT:
146
147 #Obs
148 #
149 # Bibliotecas incluidas:
150 #
151 # alut-dev
152 # openal-dev

```

```

153#
154#   Descobrindo pacotes instalados:
155# $ dpkg -l | grep alut
156#
157#   No MacOS os Frameworks ficam no diretorio/System/Library/Frameworks
158# e possuem a nomenclatura semelhante a:
159# OpenAL.framework

```

## B.2.12 README

h1. README

### # Windows

The program was developed with the assistance of CodeBlocks IDE. To generate the executable on the platform, just open the project file - Labirinto.cbp in CodeBlocks and have compile / build the project. In the IDE will own the means of implementing the output file, but the project folder you can also locate the \*.exe.

### # Mac OS

-Similar to the steps on the Linux system, the user must run the command "make run" in the directory containing the makefile.

Not supported yet.

### # Linux

To build the program on the Linux platform, you need some libraries installed on your system. Among them is valid highlight of OpenGL and audio (ALUT and OpenAL). In the folder where the source files, you can find the makefile. In the terminal, just run the command "make run" in the directory containing the makefile to compile the files and start the program correctly. If any of the required libraries are not installed, it will be seen the list of warnings/errors, guiding which library should be installed. It is valid to remember that to install the libraries for this purpose on the Linux platform, you should seek the names with the suffix "-dev", thereby ensuring that the necessary files will be installed. The compilation will be done on silent mode.

### \* Example of compiling

```

$ make
System: Linux OS
Compiling...ok
Cleaning...done.
Run Amaze.out

$ make check
Checking if all dev packages are installed
opengl [OK]
openal [OK]
glut [OK]
glui [OK]
alut [OK]
glee [OK]

```