

Proyecto Intermedio SIM

(documento explicativo hecho por Carmen Gómez Becerra)

1. Instrucciones

Este juego es una especie de Angry Birds pero en 3D.

Controles:

- Tecla 'B': disparar al pájaro rojo desde el tirachinas.
- Tecla 'C': disparar al águila blanca desde la cámara.
- Tecla 'G': desactivar la gravedad.
- Tecla 'V': desactivar el viento.

2. Requisitos de programación.

Requisito A.1) → "Particle.cpp" 25-92

Requisito A.2) → "Particle.cpp" 3-4 masa como parámetro, "Scene.cpp" 121-161
dos partículas definidas con distinta masa.

Requisito A.3) → "Particle.cpp" 27-31

Requisito B) → "Projectile.cpp" 3-26

Requisito C) → "ParticleSystem.h" 7-19 definición de la clase Sistema de Partículas, "ParticleSystem.cpp" 17-43 gestiona el conjunto de partículas y los generadores de las mismas.

Requisito D.1) → "ParticleGen.h" 11-14 partícula modelo, "NormalGen.cpp" 6-28, "GaussianGen.cpp" 8-30 generarán nuevas copias a partir de la modelo.

Requisito D.2) → "NormalGen.cpp" 6-28, "GaussianGen.cpp" 8-30

Requisito D.3) → "ParticleSystem.cpp" 17-43

Requisito E.1) → "ParticleForceRegistry.cpp" 12-18

Requisito E.2) → "Scene.cpp" 121-161

Requisito E.3) → "Scene.cpp" 78-119

Requisito E.4) → "Scene.cpp" 121-161