

Oblig 3 3D-programmering Adam Aske

Gitbranch: <https://github.com/Hedmark-University-College-SPIM/3Dprog22/tree/AdamA2>

Commit til levering: “fiender lukker spillet kjempe gøy”

Jeg likte godt å jobbe med metodikken rundt å endre shadere på “visualobject” nivå.

Jeg trodde at jeg skjønnte barysentriske koordinater, men jeg klarer ikke å få riktig output fra funksjonen i terrain.cpp.

Jeg syntes å implementere shadere og et godt system for å bruke de er greit, men jeg sliter med å forstå hvordan selve frag og vert filene fungerer.

Jeg fant en feil jeg har gjort som har påvirket ting i lang tid, som da løste mye problemer jeg har brukt mye tid på. VisualObject::GetPosition2D sendte x og y koordinater istedenfor x og z, fra gammelt av brukte jeg z som oppover, men hadde glemt å endre den funksjonen. Det gjorde at mye av quadtre og heightmap etc “funket”, men ga feil output.

Barysentriske koordinater er ikke veldig gøy, jeg får ikke funksjonen til å gi riktig output. Jeg har konsultert med andre og matte kompendiet/egne oppgaver, men jeg får ikke riktig output.

Å bruke heightmap syntes jeg var greit, learnopengl har god ressurs på det.