Proiectul consta intr-o tabla de saf 3d, creata folosind obiecte simple, paralelipipede si obiecte complexe, modele 3ds. Proiectul implementeaza si controlul camerei prin intermediul butoanelor WASD, astfel încât utilizatorii să poată vedea scena din diferite unghiuri și distanțe.

Proiectul este realizat in JOGL (Java OpenGL). Pentru crearea obiectelor simple, ce alcatuiesc tabla de sah, am implementata o clasa ajutatoare, DrawParallelepiped, ce primeste pozitia centrului obiectului ce urmeaza a fi desenat si dimensiunile acestuia si il deseneaza folosind GL2.GL\_QUADS.



Pentru crearea pieselor de sah am folosit obiecte complexe, 3ds ce sunt desenate folosind metoda GL\_TRIANGLES.



Miscarea camerei se realizeaza prin inregistrarea evenimentelor primite de la tastatura. In momentul apasarii unei taste variabilele folosite la setarea pozitiei de vizualizare prin metoda gluLookAt, sunt modificate iar functia display este apelata din nou pentru a redesena scena.



