

Creación de Interfaces de Usuario

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria



Práctica 4 – Simulador de Sistema Planetario

Parte 2

Curso 2018/19

Aythami Torrado Cabrera

Índice

- Objetivo de la práctica.
- Herramientas utilizadas.
- Implementación y desarrollo.
- Referencias.

1- Objetivo de la práctica.

Usando el sistema planetario anterior, crear un modo en el que podamos manejar la cámara simulando una 1º persona.

La propuesta debe contener:

- Un modo en 1º persona
- Un modo como la práctica anterior.

2- Herramientas utilizadas.

Para el realizar la práctica he utilizado el lenguaje Processing, cuyo IDE he usado el que nos proporciona su web.

3- Implementación y desarrollo.

Para el desarrollo primero dividí el programa en dos modos, Vista General y Vista Nave, la vista general tendrá el funcionamiento de la práctica 3.

En el modo Vista Nave, convertiremos la vista en primera persona simulando estar en la nave. Para ello he usado la función `camera()` con sus 9 argumentos.

Los primeros 3 parámetros de la cámara, es la posición, que moveremos con las flechas del teclado, más las teclas “Z” y “X”.

Los segundos 3 parámetros, usamos la mitad del eje -pEje que actualizaremos moviendo el ratón dentro de la ventana. En cuanto a la Z de la cámara, usaremos un 0.

En esta práctica no he utilizado ninguna clase de interacción entre los objetos.

3- • Referencias.

Para las dudas con el código use la wiki.

<https://processing.org/reference/>

<https://processing.org/tutorials/objects/>

Como IDE:

<https://www.openprocessing.org>

Y por último, el github.

<https://github.com/aythamit/CIU-Practica4>