



**WYDZIAŁ
ELEKTROTECHNIKI
I INFORMATYKI**
POLITECHNIKI RZESZOWSKIEJ

Katedra Informatyki i Automatyki

Bartosz Dobrowolski

Dokumentacja programu – Animacja szkieletowa 2D

Rzeszów, 2018

1. Temat Projektu

Tematem projektu było stworzenie aplikacji, która pozwoli na animowanie prostego szkieletu dwuwymiarowego, zapisywanie i odczytywanie animacji z pliku oraz zaprezentuje algorytm Smooth Skinning.

Jako technologię do stworzenia programu wybrano język C++ oraz bibliotekę SFML, co prawdopodobnie przyczyniło się też do niepowodzenia projektu (więcej szczegółów w dokumencie Post Mortem).

Licencja, którą objęta jest aplikacja to GLWT (Good Luck With That).

2. Architektura aplikacji

Pierwotnie aplikacja miała zostać wykonana wedle założeń SOLID, ale w wyniku niedostatecznej ilości czasu poświęconego na planowanie architektury, część z tych założeń nie została zrealizowana.

3. Stan rozwoju projektu

Projektu nie udało się ukończyć w wyznaczonym terminie, ale posiada podstawową implementację obsługi animacji z poziomu kodu programu, zapis animacji do pliku oraz odczyt animacji z pliku.

4. Podsumowanie

W chwili pisania dokumentacji program nie nadaje się do używania poza środowiskiem programistycznym.