

Tank Simulator

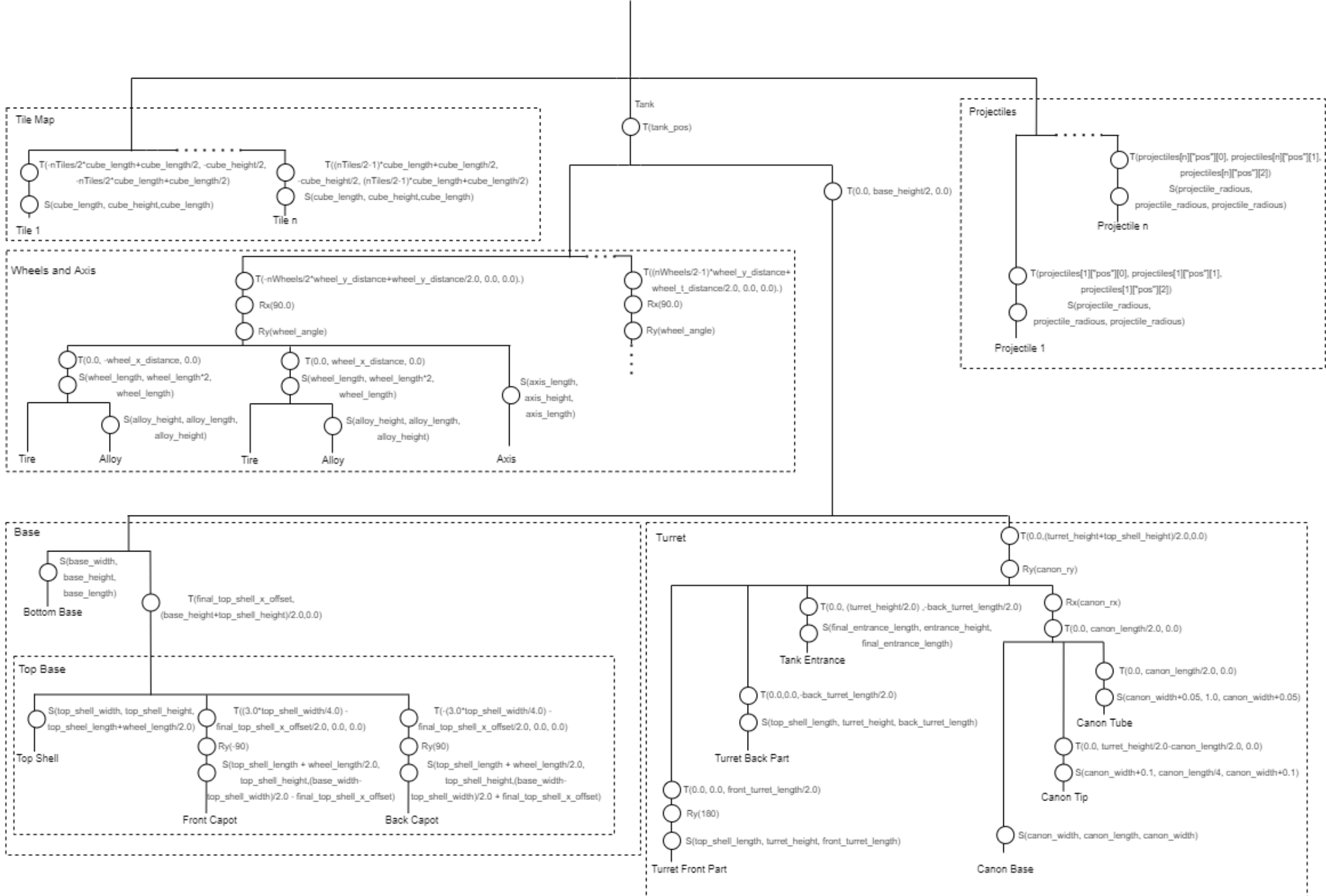
Projeto 2 CGI – P6 Grupo 7

Bruno Filipe Iglésias Braga, nº 57747

Gonçalo Vinagre Martins, nº 57404

Constantes do JavaScript

- **nTiles**: número de mosaicos de largura do chão.
- **cube_length**: largura de um mosaico.
- **cube_height**: altura de um mosaico.
- **nWheels**: número de eixos que o tanque pode conter.
- **tank_pos**: posição do tanque.
- **wheel_angle**: angulo de rotação de cada roda.
- **wheel_length**: tamanho de cada roda.
- **alloy_length**: largura da jante da roda.
- **alloy_height**: altura da jante da roda.
- **axis_length**: largura do eixo das rodas.
- **axis_height**: altura do eixo das rodas.
- **wheel_x_distance**: distancia entre duas rodas no eixo X.
- **wheel_y_distance**: distancia entre duas rodas no eixo Y.
- **distance**: distancia percorrida em cada execução do comando “W” ou “S”.
- **angle_travel**: angulo necessário para a rotação da roda consoante a distancia e o tamanho de uma roda.
- **base_length**: largura da base do tanque.
- **base_height**: altura da base do tanque.
- **base_width**: comprimento da base do tanque.
- **top_shell_length**: largura da base de topo do tanque.
- **top_shell_height**: altura da base de topo do tanque.
- **top_shell_width**: comprimento da base de topo do tanque.
- **final_top_shell_x_offset**: translação final da base de topo no eixo X de acordo com os limites da base do tanque.
- **turret_height**: altura da torre do tanque.
- **front_turret_length**: largura da primitiva da frente da torre do tanque.
- **back_turret_length**: largura da primitiva das costas da torre do tanque.
- **final_entrance_length**: raio final da entrada para a base de topo.
- **entrance_height**: altura da entrada para a base de topo.
- **canon_length**: tamanho do canhão da torre.
- **canon_width**: largura do canhão da torre.
- **canon_x_max**: angulo máximo do canhão em torno do eixo X.
- **canon_x_min**: angulo mínimo do canhão em torno do eixo X.
- **canon_rx**: angulo de rotação do cano em torno do eixo X.
- **canon_ry**: angulo de rotação do cano em torno do eixo Y.
- **projectiles[index][“pos”]**: posição atual do projétil *index*.
- **projectile_radious**: raio do projétil.
- **velocity**: velocidade inicial do projétil.
- **accelerelation**: aceleração do projétil.



Grafo de Cena