

Trabajo GPC

(Alumno: Dan Anitei)

Este es el trabajo final para la asignatura GPC, que trata de incorporar elementos que hemos ido desarrollando a lo largo de las sesiones de prácticas. Éste trata de un videojuego ambientado en una bolera.

Este es un juego de un solo jugador, que puede lanzar bolas en dos pistas de bolos. El jugador se puede mover utilizando las teclas W,A,S,D o las flechas; saltar mediante la barra de espacio; cambiar la orientación de la cámara mediante el movimiento del ratón; tirar bolas haciendo click izquierdo sobre el ratón.

Se ha limitado el número de lanzamientos a 1 por segundo para no llenar la escena de bolas. También, cada 4 segundos se elimina una bola de la escena, siempre que haya al menos una bola en juego.

Además de disponer de dos pistas de bolos, en la escena se han incorporado 6 mesas, una barra y un sofá. También en la pared que hay al final de la pista de bolos hay 2 televisores que muestran el trailer de la película The Big Lebowski. Las televisores se pueden pausar pulsando el checkbox “TV (PAUSE)” del menú de la parte superior derecha de la pantalla.

Se ha añadido una cámara cenital sobre los bolos para poder ver cuantos bolos siguen de pie. Esta cámara, por defecto, está enfocada sobre los bolos de la pista izquierda. Se puede cambiar la posición de esta cámara mediante el checkbox “Cam (Left/Right)” del menú.

En el menú también se puede configurar el tamaño de la bola, la velocidad y su masa. Además, se puede resetear la posición de los bolos y eliminar todas las bolas de la escena.

Por culpa de los modelos importados, el juego tiene una tasa baja de FPS, y por tanto, se ha añadido un botón para eliminar el sofa y la barra de la escena para aumentar los FPS. Una mejor tasa de FPS incrementa la calidad de la experiencia inmersiva del juego.