

## PRÁCTICA 3

### DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

#### DESCRIPCIÓN FINAL DE LA APLICACIÓN

Se nos muestra la ventana del navegador bloqueada, que nos explica los controles. Cuando hacemos click en la misma, el ratón se queda “dentro” de la ventana y podemos interactuar. Tenemos un personaje moviéndose en el plano que forman los ejes “x” y “z”. Podemos movernos con las teclas w, a, s, d y controlar la cámara con el ratón. Podemos correr con la tecla shift, agacharnos con la tecla c y saltar con el espacio. Vemos un arma a la derecha del personaje y una retícula en el centro de la pantalla. Con el click izquierdo podemos disparar el arma, cuya bala irá a la posición donde esté la retícula. Abajo a la derecha podemos ver el contador actual de balas y el total del cargador. Podemos disparar a los objetivos móviles que, una vez alcanzados, cambiarán su color a un tono más rojizo. Además, en la ventana de control, puede cambiarse el tipo de mirilla (líneas o un punto). Con el botón esc podremos “sacar” el puntero del ratón de la pantalla.

#### Lenguaje a usar

Three.js y javascript

#### Miembros del equipo

Daniel Díaz Pareja

#### INTERACCIÓN

- W,A,S,D → Movimiento
- Espacio → Saltar
- C → Agacharse
- Shift → Correr
- Click izquierdo → Disparar
- Esc → Desbloquear el puntero del ratón
- Ratón → Mover la cámara