

Verkefni 2

TÖL105M

Daníel Ágúst Björnsson

Oktober 15, 2023

Ég byrjaði á að hanna borðið þannig að hægt væri að hafa mismunandi stærð á því. Ég gerði veggina og fætur á borðið. Svo setti ég garðálfinn inn og gerði stillingar þannig að það væri hægt að hreyfa hann fram og til baka. Svo gerði ég klassa sem inniheldur hvern líkamspart af margfætlunni. Svo kom upp vandamál um að líkamspartarnir fylgdu hvor öðrum ekki eftir að þeir hittu vegginn eða sveppina. Svo fann ég svepp á netinu og setti hann inn. Svo gerði ég fall til að búa til sveppi á „random“ stöðum á borðinu. Stundum festist margfætlan hjá sumum sveppunum og þurfti ég að laga það með því að láta hana hunsa suma sveppi. Ég náði ekki að skipta margfætlunni í tvennt þannig að hvor hluti hegðar sér sjálfstætt. Svo fór ég í að gera skotinn sem garðálfurinn notar en náði ekki 100% að láta sveppina hverfa af því að það kom stundum upp error og sveppurinn hvarf en var samt til staðar. Svo gerði ég þannig að það væri hægt að breyta sjónarhorni þannig að þú gætir horft í gegnum augu álfsins eða yfir borðið.

Heimild

https://danielagust.github.io/TOL105M-Tolvugrafik-Daniel/Code/Verkefni/Verkefni%203/Verkefni_3.html