



Verkefni 1

TÖL105M

DANÍEL ÁGÚST BJÖRNSSON

SEPTEMBER 17, 2023

main

Í þessu verkefni áttum við að búa til leik þar sem Fríða froskur á að reyna að komast yfir götuna án þess að bílarnir keyri á hana. Í hvert skipti sem bíll keyrir á Fríðu þá tapar maður og þarf að byrja upp á nýtt. Í hvert skipti sem Fríða kemst yfir götuna þá fær hún stig.

Ég byrjaði á að búa til „classes“ fyrir hvern hlut; bíla, gangstétt og froskinn. Ég gerði líka „parentclass“ fyrir alla þessa hluti.

Síðan setti ég breytu fyrir hæð, breidd og staðsetningu á hverjum bíl og bjó til hornpunkt miðað við það. Ég bjó til renderfall í parentclasanum sem renderar hlutinn. Svo bjó ég til fall sem færir bílinn af línu og færir hann svo hinum megin á skjáinn (wrapping function). Nota `vec4(Math.random(),Math.random(),Math.random(),1.0)`, og uniform `vec4 fColor` breytu.

Síðan bjó ég til akreinarclasa og hafði parent sem parentclass. Svo bjó ég til lista af akreinum miðað við akreinarfjölda og staðsetti þær jafnt á milli gangstéttanna. (Það er fast á fimm brautum en þarf að breyta mörgum breytum til að það líti vel út). Svo skipti ég hverri akrein í parta fyrir hvern bíl og setti hvern bíl á miðju þessara parta, plús „offset“ gildi (valið af handahófi). Bílarnir far á mismunandi hraða eftir akrein og það er notað random offset

Svo setti ég gangstéttaclasann með öllum gildunum til að búa til gangstéttar.

Síðan byrjaði ég að gera froskinn. Ég setti upp „input detection“ sem gerði froskinum kleift að hreyfa sig. Ég lét það vera þannig að sá sem spilar leikinn getur ráðið hvaða takki gerir hvaða hreyfingu. Síðan setti ég upp stigagjöf þannig að í hvert skipti sem froskurinn fer yfir götuna þá fær hún stig.

Ég náði ekki fullkomlega að gera árekstrarskynjun, hún virkar stundum og stundum ekki, virðist fara eftir því hvar froskurinn rekst á bílinn.

Ég vil bara vara við að kóðinn er spagettí code og það er lítið af comments og sum comments eru vitlaus.

Heimildir

Skjal link: https://danielagust.github.io/TOL105M-Tolvugrafik-Daniel/Code/Verkefni/Verkefni%201/Verkefni_1.html

index link: https://danielagust.github.io/TOL105M-Tolvugrafik-Daniel/Code/Verkefni/Verkefni%201/Verkefni_1_index.html