
PRÁCTICA 2
OLYMPUS RACING: RUSSIAN EDITION
REFERENCIAS

Tercer Curso - Grado en Ingeniería Informática
Curso 2019-2020

JAVIER LORENZO GARCÍA
PEDRO SERRANO PÉREZ

1 Listado de referencias externas

- Physijs. Para la implementación de las físicas de la aplicación hemos utilizado la biblioteca Physijs:
<https://github.com/chandlerprall/Physijs>
- Para cargar los modelos que hemos creado (en formato .glb) hemos utilizado GLTFLoader (de la biblioteca Three.js). La versión que hemos utilizado es una adaptada, que no hace uso de *import* en el código javascript:
<https://github.com/mrdoob/three.js/blob/master/examples/js/loaders/GLTFLoader.js>
- Hemos adaptado el siguiente código html/javascript para la implementación de un cronómetro que mida el tiempo transcurrido desde que se inició la carrera.
<https://codepen.io/ninjascribble/pen/rHwkK>
- Para el botón de la pantalla de resultados, que nos permite volver al menú de selección hemos utilizado el código del siguiente enlace:
<https://codepen.io/JeremyWink/pen/LYPMLLV>
- Imagen de Vladimir Putin utilizada para la pantalla de resultados, descargada de:
<https://www.lavanguardia.com/deportes/futbol/20170616/423436741010/vladimir-putin-copa-confederaciones-rusia.html>
- Música utilizada en el menú, por XS project:
<https://www.youtube.com/watch?v=VLW1ieY4Izw>
- Música utilizada en el juego, por Benislav:
<https://www.youtube.com/watch?v=Nyot4fqIS4o>
- Música utilizada en la pantalla de resultados, por Russian Village Boys:
<https://www.youtube.com/watch?v=QBSELRm2-g0>