

Video Game 3D - Codificação

Especificação sobre a plataforma:

SO: Windows 11.

IDE: Visual Studio 2022 (versão - 17.3.3).

Linguagem: C++.

Compilador: g++ (MinGW.org GCC-6.3.0-1) 6.3.0.

API: OpenGL.

Bibliotecas: freeGlut e Glu.

Funcionamento do Software

Funções do mouse/touchpad

- Segurar 'BOTÃO ESQUERDO' = Pausa animação.
- Pressionar 'BOTÃO DIREITO' = Abre menu pop-up.

Funções do teclado

- Pressionar 'SETA PARA A DIREITA' = Gira o ambiente para a direita.
- Pressionar 'SETA PARA ESQUERDA' = Gira o ambiente para a esquerda.
- Pressionar ESC = Sai do programa.

Funções do Menu PopUp

- Alterar cor de fundo, cor do vídeo-game e cor da empilhadeira (Cada um desses têm duas opções de cores, contando com a cor padrão).
- Mudar Resolução da tela (SD, HD, FHD) ou colocar em tela Cheia.
- Ativar ou desativar a iluminação ou/e a luz 0.
- Sair do Programa.

Obs: Nenhuma modificação de requisitos foi feita, apenas foram adicionadas duas funções, uma para girar o ambiente para a esquerda e o outro para girar o ambiente para direita ao pressionar respectivamente as teclas (seta para esquerda) left arrow e right arrow (seta para direita).