

PROYECTO FINAL - FERIA -

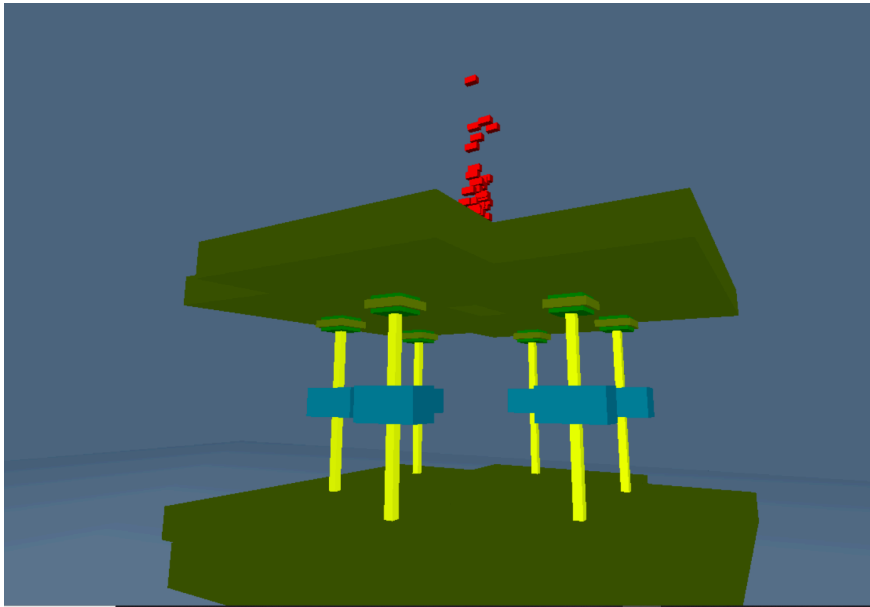
Alumna: Elena Robert Núñez
Asignatura: Simulación Física

TEMÁTICA

Mi idea inicial era hacer una feria o parque de atracciones, donde se pudiera disparar en juegos, hubiera decoraciones, etc. Desafortunadamente no me dio tiempo a todo lo que imaginaba.

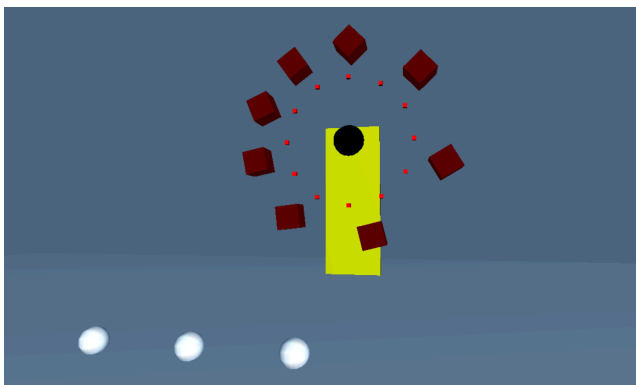
ELEMENTOS INCORPORADOS

Tiovivo



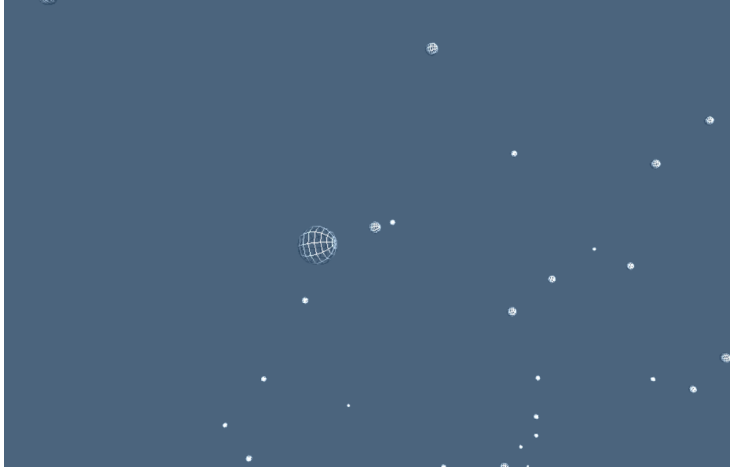
La clase Tiovivo está basada en la clase Particle sin sólido/rígido. Utiliza el AnchoredSpringForceGenerator para simular a los típicos caballos de un tiiovivo que suben y bajan. No le he puesto damping para que no se pare.

Noria



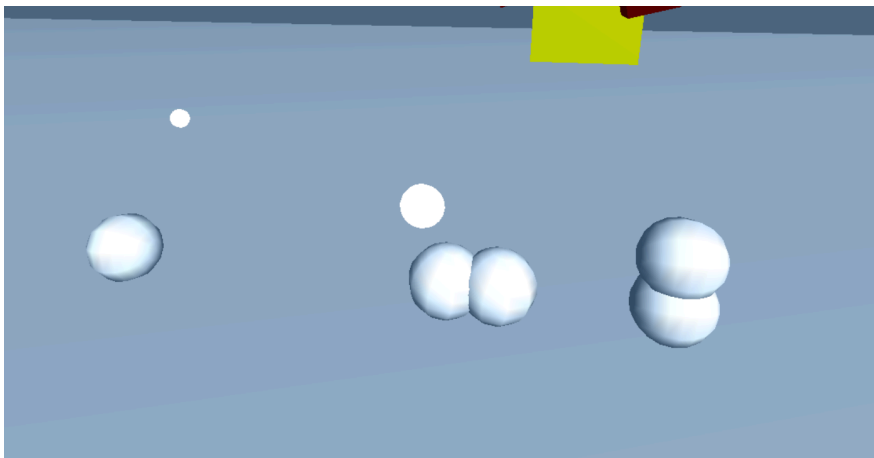
La clase Noria está hecha con un RigidStatic que sirve como punto central del que se articulan las cabinas dinámicas con un PxRevoluteJoint. Usé setRevoluteJointFlag para el movimiento de las cabinas.

Generador de nieve



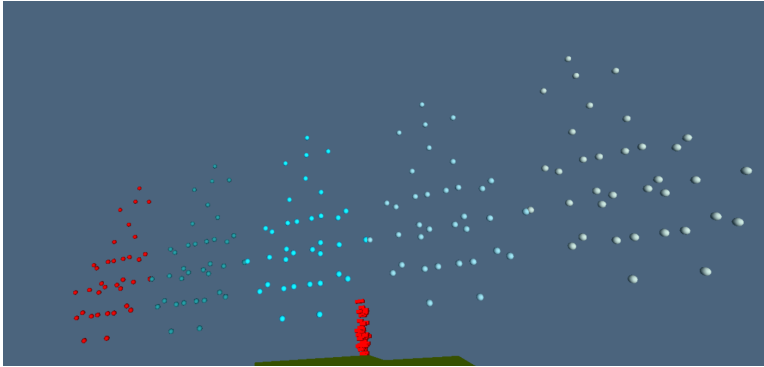
Es un simple UniformParticleGenerator, con baja probabilidad de que aparezcan las partículas

Snowman y disparos



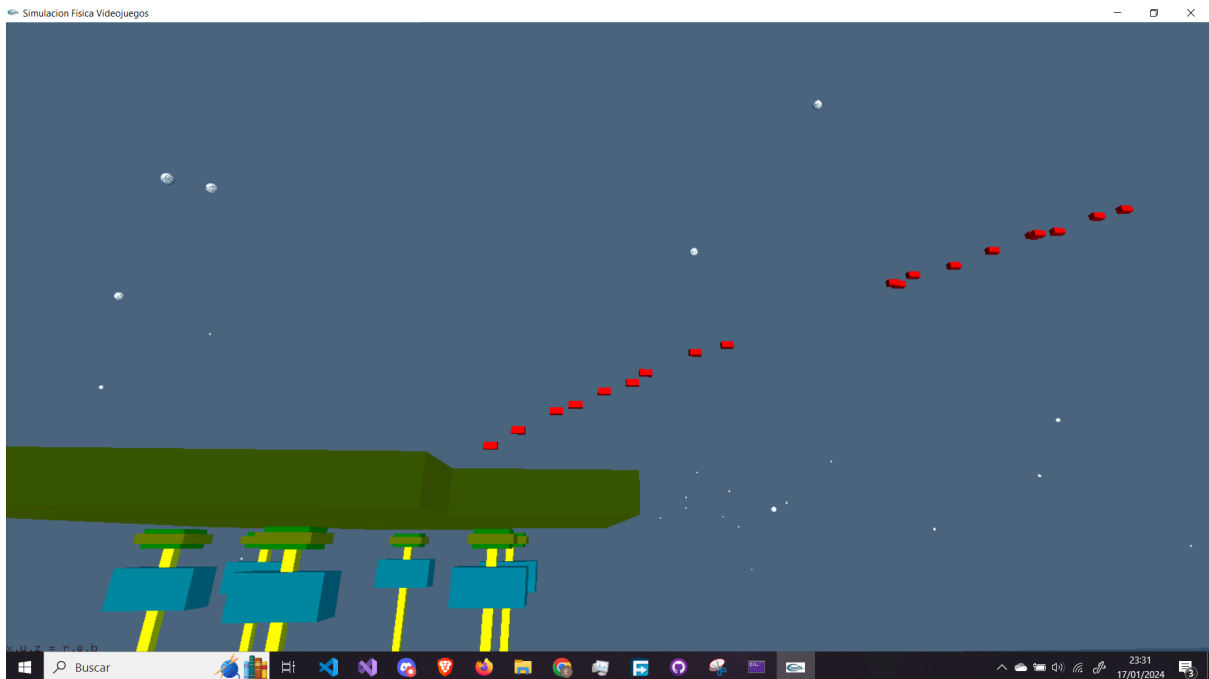
Usando el método OnCollision del main.cpp podemos hacer que los RBProjectile al chocar contra la primera bola de un Snowman cree otra encima unida con un Joint. Puse un tiro con la tecla C con menos masa y con la V con más masa para ver cómo se diferenciaban.

Firework



Clase firework, los que se generan con la tecla F tienen 2 generaciones, aunque puedan hacerse de más.

Torbellino y viento



Manual del usuario incluido en el README

UML

17/1/24, 23:03

Untitled Diagram

