Elif Nur AFŞAR 171101049

KURULUM

**Bu kısım, elinde sadece kod dosyaları bulunan kullanıcılar içindir.**

1. Visual Studio’da oluşturmuş olduğunuz boş bir projeye .cpp ve .wav uzantılı dosyayı kopyalayın. Kodun içerisinde PlaySound() metodunu aratıp TEXT içerisine .wav uzantılı dosyanın konumunu yapıştırın.
2. Project Properties ekranından Linker’a tıklayıp açılan alt menüden Input’u seçin.

metin, ekran, ekran görüntüsü, siyah içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

1. Additional Dependencies satırına gelin ve şekilde gösterilen alt ok tuşuna tıklayın. Ardından <Edit…>’i seçin.

metin içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

1. Çıkan ekrandaki ilk boşluk kısmına aşağıdaki değerleri kopyalayın ardından OK’a ve Uygula’ya basın.

metin, ekran görüntüsü, bilgisayar, iç mekan içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

WinMM.lib

freeglut.lib

glu32.lib

opengl32.lib

glew32.lib

glew32s.lib

\*WinMM.lib dosyasının ismindeki büyük küçük harfler sizin bilgisayarınızda farklı olabilir. Bu dosyayı aratmanız gerekir.

1. Yine Properties Sayfasında C/C++ -> General menüsünde Additional Include Directories kısmına gl.h ve glu.h dosyalarınızın bulunduğu dizini yazın. Bendeki dizin: C:\Program Files (x86)\Windows Kits\10\Include\10.0.19041.0\um\gl

metin, ekran görüntüsü, iç mekan, siyah içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

1. Properties ekranından "Configuration Properties ->Linker ->General’i seçin ve burada bulunan “Additional Library Directories” kısmına opengl32.lib and glu32.lib dosyalarının bulunduğu dizini yapıştırın.
2. Tamam tuşuna basarak Properties ekranından çıkın.
3. Ardından Visual Studio ekranından Local Windows Debugger’ı kullanarak kodu derleyip çalıştırabilirsiniz.

TASARIM HAKKINDA

**TUŞLAR:**

**b-B:** Bu tuş ekstra eklenmiş olup shading yapmadan düz görüntüyü elde etmek için kullanılır.

**f-F:** Bu tuş sayesinde raporda bizden istendiği gibi Flat shading ve Gouraud shading arası geçiş yapılır.

**q-Q:** Ödevden çıkış yapar.

**r-R:** Arazi üzerinde sağa ve sola ilerlemek için kullanılır.

**s:** Araziyi küçültür.

**S:** Araziyi büyütür.

**t-T:** Araziyi izlemek için mod değiştirir.

**v-V:** Araziyi sadece noktalar kullanarak çizer.

**w-W:** Araziye tam tepeden (saat 12 güneş konumu) bakmak için kullanılır.

**x-X:** Gözlemcinin x ekseni üzerinde hareketini sağlar.

**y-y:** Gözlemcinin y ekseni üzerinde hareketini sağlar.

**z-Z:** Gözlemcinin z ekseni üzerinde hareketini sağlar.

**Yukarı Ok Tuşu:** Bulunduğunuz modda ileri gitmenizi sağlar.

**Aşağı Ok Tuşu:** Bulunduğunuz modda geri gitmenizi sağlar.

**Sağ Ok Tuşu:** Eğer araziye tam tepeden bakıyorsanız (w tuşu) sağa gitmenizi sağlar; eğer arazi üzerinde uçuyorsanız sağa dönmenizi sağlar.

**Sol Ok Tuşu:** Eğer araziye tam tepeden bakıyorsanız (w tuşu) sola gitmenizi sağlar; eğer arazi üzerinde uçuyorsanız sola dönmenizi sağlar.

**NOTLAR:**

Araziyi tasarlarken 8 nokta yerine 25 noktadan başladım böylece arazide daha çok tepecik oluşturdum.

Bu ödevde bizden istenen uçak görsel olarak yapılmamış olup uçak için gerekli olan ‘T’ ya da ‘t’ tuşu arazi üzerinde uçuyormuş gibi seyir almak için kullanılır.