

Proyecto INFO-265 Computación Gráfica

Etapa 1

1 de Nov 2016

Profesor: Cristóbal Navarro

Ayudante: Gabriel Galilea

Etapa 1:

1. Para la etapa 1 deberá incorporar los siguientes aspectos a su juego.
 - (a) **Diseño e Implementación de clases** en archivos distintos, con sus VBOs, VAO y matrices de transformación definidas para cada clase. Sea modular con el diseño.
 - (b) Funcion principal **init** definida en **tools.h** que:
 - Inicializa todos los aspectos relacionados a parametros de OpenGL ya vistos en clases.
 - Crea instancias de las clases correspondientes.
 - Carga mallas desde archivos.
 - Mueve los datos definidos de VBO, VAO a la memoria GPU.
 - Separe las fases en distintas sub-funciones para mantener el orden y la modularidad.
 - (c) Función **input-teclado** en **tools.h** que controle todos los aspectos relacionados a la interacción usando teclado y/o mouse.
 - (d) Función **logica** en **logic.h** que implementa el gameplay y las interacciones con los enemigos o escenario. Aquí es donde las reglas y la lógica de su juego toma lugar.
 - (e) Un **suelo**, ésta vez no como una grilla, sino que rellenado. Puede tratar el suelo como una clase mas.
 - (f) Función **update-camera** que mantiene el tipo de cámara que corresponde a su juego, actualizada al estado actual del juego.
 - (g) **Cargar y manejar al menos cuatro tipo de mallas distintas** para representar ya sea un protagonista, parte del escenario, algun obstaculo, vegetacion, arma, etc. Si ocupa una malla disponible de internet entonces referenciar de donde se obtuvo.

Fechas Importantes:

1. Plazo para subir el juego a siveduc: **22 de Noviembre del 2016.**
2. Presentaciones grupales con interrogación: **Jueves 24 de Noviembre del 2016.**