

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICAS Y MATEMÁTICAS
ESCUELA DE INGENIERÍA Y CIENCIAS

Tarea 2

Gaspar Gumucio G.

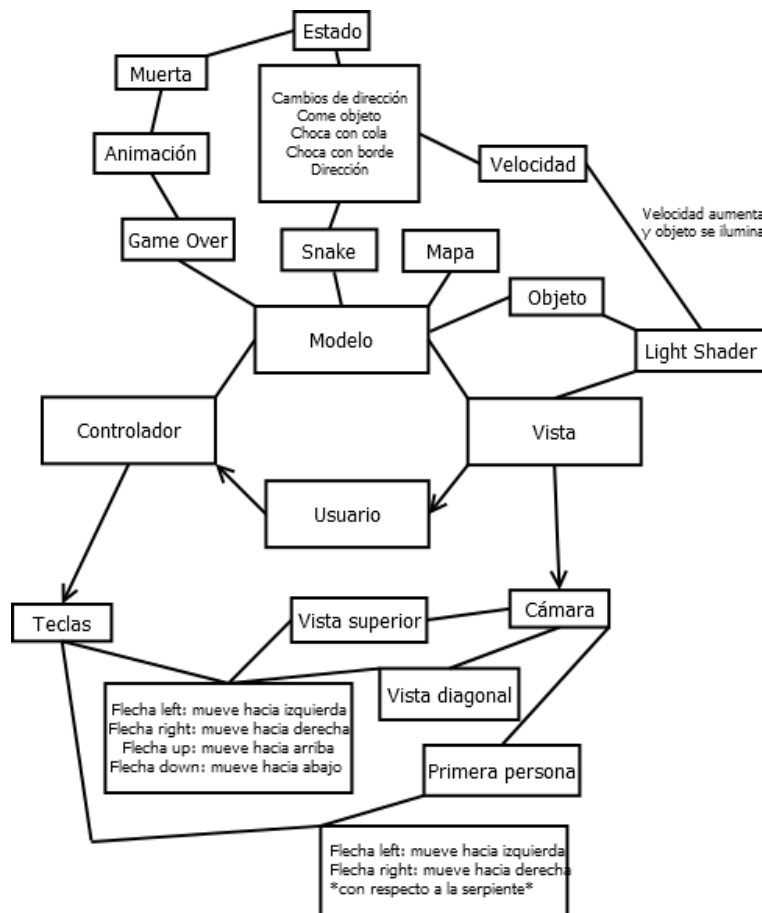
Profesora: Nancy Hitschfeld
Auxiliares: Andrés Cerda, Pablo Pizarro, Alonso Utreras
Código: CC3501

Fecha de Entrega:
09 de diciembre del 2020

1. Introducción

En este trabajo se implemento un juego conocido popularmente como snake pero en 3 dimensiones. La serpiente se puede ver desde distintas perspectivas y moverse al presionar la flechas. Cada vez que come el objeto en el mapa crece de tamaño. El juego acaba cuando toca su cola o el borde del mapa.

2. Solución propuesta



Arriba se presenta la arquitectura de solución al problema. Se utiliza principalmente el diseño modelo-vista-controlador. Se decidió colocar todo lo relacionado a la cámara en el archivo de vista, pero también se pensó la opción de dejar la cámara como una clase y hacerla ver como parte de los modelos del problema.

3. Instrucciones de ejecución

Para ejecutar el programa se debe colocar en la consola:

```
$python snake3d.py
```

Luego solo hay que utilizar las flechas para controlar la dirección de la serpiente.

Con el botón E se activa una vista desde arriba. Con T una vista en diagonal. Con R una vista en primera persona.

4. Resultados

A pesar de que se logra implementar el juego snake en 3 dimensiones no se logra utilizar un .obj deseado (se termina usando el dado como ejemplo). Probablemente esto se deba al shader utilizado o algún problema con las normales del .obj.