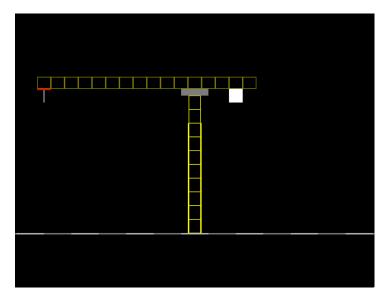
Modelação Hierárquica (versão 1)

Modelação e visualização duma grua



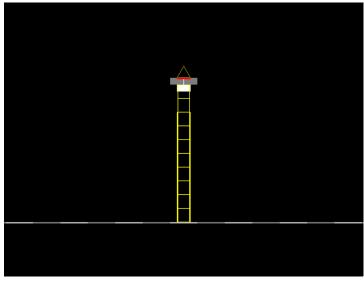
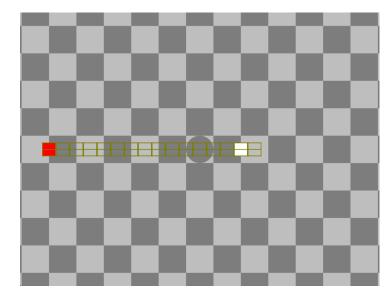


Fig. 1 - Alçado Principal

Fig. 2 - Alçado Lateral Esquerdo



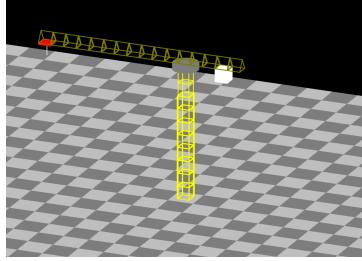


Fig. 3 - Planta

Fig. 4 - Projeção Axonométrica

Objetivo

Neste trabalho pretende-se desenvolver uma aplicação interativa que permita manipular e visualizar uma grua, semelhante à representada nas Figuras 1-4.

A iteração é efetuada quase exclusivamente recorrendo ao teclado e, na Figura 5, são apresentados os comandos que a aplicação deverá suportar. Estes comandos estão divididos em:

- comandos de manipulação da grua ('w', 's', 'i', 'k', 'j', 'l', 'a', 'd')

- comandos para escolher a projeção a usar ('1', '2', '3', '4')
- comandos para alterar os parâmetros, θ e γ , da projeção axonométrica (teclas de cursor)
- comando para mudar o modo de visualização, entre os modos wireframe e sólido ('0') e fazer reset ao fator de zoom ('r').

'0': Toggle wireframe/solid '1': Front view '2' : Top view '3': Left view '4': Axonometric view 'r': Reset view params 'w': Rise tip 's': Lower tip 'i': Expand base 'k': Contract base 'i': Rotate CCW 'l': Rotate CW 'a': Slider outwards 'd': Slider inwards 'ArrowLeft': Increase theta 'ArrowRight': Decrease theta 'ArrowUp': Increase gamma 'ArrowDown': Decrease gamma

Adicionalmente, o utilizador deverá poder usar a roda do rato para ampliar/reduzir a imagem, mantendo o centro. A visualização da grua não deverá sofrer deformação aquando do redimensionamento da janela por parte do utilizador. A aplicação deverá também garantir que a aplicação permita a visualização da grua na sua totalidade.

Para além da grua a aplicação deverá desenhar o chão (y=0) recorrendo a uma disposição de cubos, de cores alternadas, em xadrez.

Detalhes técnicos

Modelação da grua

A grua é formada pelos seguintes elementos:

- uma torre, com uma secção exterior fixa, assente no solo com T1 elementos com volumetria em forma de cubo de lado L1. Se optar por modelar estes elementos com uma armação, os

seu componentes terão a espessura E1. A torre possui ainda uma secção interior móvel, que pode ser levantada ('i') e baixada ('k'), com T2 elementos (T2>T1), com volumetria cúbica de lado L2. Se optar por modelar estes elementos como uma armação, os componentes da armação terão a espessura E2=E1.

- No topo da secção móvel da torre está colocada uma plataforma giratória (comandos ''j' e 'k'),
 em forma de cilindro, sobre a qual assenta a secção da grua em forma de viga.
- A viga da grua é também formada por T3 elementos (para o lado que suporta a carga), cada um com comprimento longitudinal L3 e espessura E3. A secção da viga é triangular, tendo os elementos da sua estrutura uma forma em paralelepípedo. No lado oposto ao da carga, a viga deverá ter T4=T3/3 elementos, sendo ali colocado um contrapeso.
- Por baixo da secção da viga que suporta as cargas está colocado um carro deslizante (comandos 'a' e 'd'), do qual sai um cabo que se pode estender ('s') e recolher ('w').

No programa deverá existir uma função responsável por desenhar a grua. Os parâmetros que definem o estado da grua (controlados pelas teclas 'i', 'k', 'j', 'l' 'a', 'd', 'w' e 's', deverão ser fornecidos como argumentos dessa função.

Os parâmetros que definem a geometria da grua (T1, L1, E1, T2, L2, E2, T3, L3 e E3) deverão corresponder a constantes no código, agrupadas (e não espalhadas pelo código).

Avaliação

A avaliação do trabalho está definida da seguinte forma:

- Modelação da grua exclusivamente com elementos sólidos (sem armação) e restantes funcionalidades: 17 valores
- Modelação da grua com elementos em armação, de acordo com as espessuras indicadas: 3
 valores

Adicionalmente, as seguintes funcionalidades serão valorizadas como bonificação:

- colocação duma garra controlada pelo utilizador que permita agarrar e largar objetos: 1 valor.
- largar um bloco da ponta da grua e permitir que o bloco caia sob ação da gravidade: 1 valor.