

# Tölvugrafík

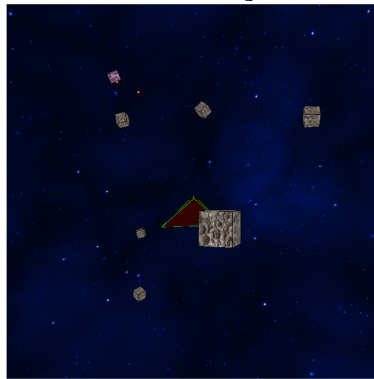
## Verkefni 3

Kennari: Hjálmtýr Hafsteinsson  
Nemandi: Hallgrímur Davíð Egilsson  
Netfang: hde5@hi.is

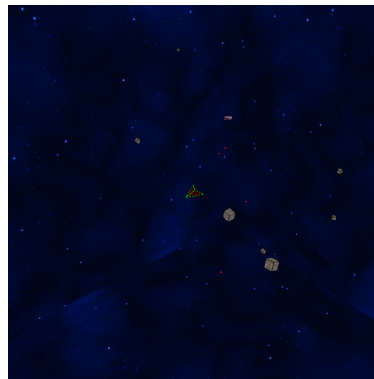
Vor 2017

Linkur á leikinn:

<https://notendur.hi.is/~hde5/tgr/verkefni3/index.html>



Hér að ofan má sjá skjáskot úr leiknum þar sem myndavélin er staðsett fyrir aftan geimskipið, nokkur sjónarhorn eru útfærð en hægt er að breyta um sjónarhorn með því að ýta á 'C'. Sjónarhornin sem eru í boði er að láta myndavélina elta skipið þ.a. maður sér alltaf aftan á það, sjá úr stjórnklefa flugskipsins, sjá allt borðið frá kyrrum stað og að lokum er seinasta sjónarhornið er horfa á flugskipið frá einu horni leikvangsins, dæmi um skjáskot frá því sjónarhorni má sjá á næstu mynd.



Þegar ég byrjaði á verkefninu leitaði ég mér að aðferð til að skrifa GameEngine klasa sem sér um að keyra game-loopuna sem má sjá á næstu mynd:

```
56 iterationCore(dt) {  
57   switch (this.gameState) {  
58     case 'menu':  
59       //...  
60       break;  
61     case 'playing':  
62       // console.log("time: ", this.frameTime_ms, "delta: ", this.frameTimeDelta_ms);  
63       this.gatherInputs();  
64       this.update(dt);  
65       this.render();  
66       break;  
67     case 'winscreen':  
68       //...  
69       break;  
70   }  
71 }
```

Ekki fékst tími til að útfæra menu eða win-screen en allar upplýsingar sem þurfa að koma fram voru byrtar með HTML hlutum fyrir neðan leikinn.

Öll skilyrði grunnútgáfunar voru útfærð og einnig var útfært aukaskilyrðið að hægt er að sjá skipið frá mörgum sjónarhornum.