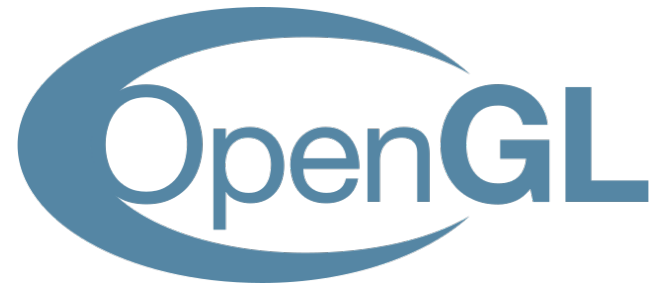
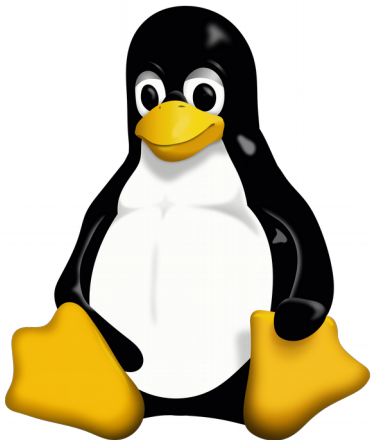


# Parking Simulator

# Entorno de desarrollo

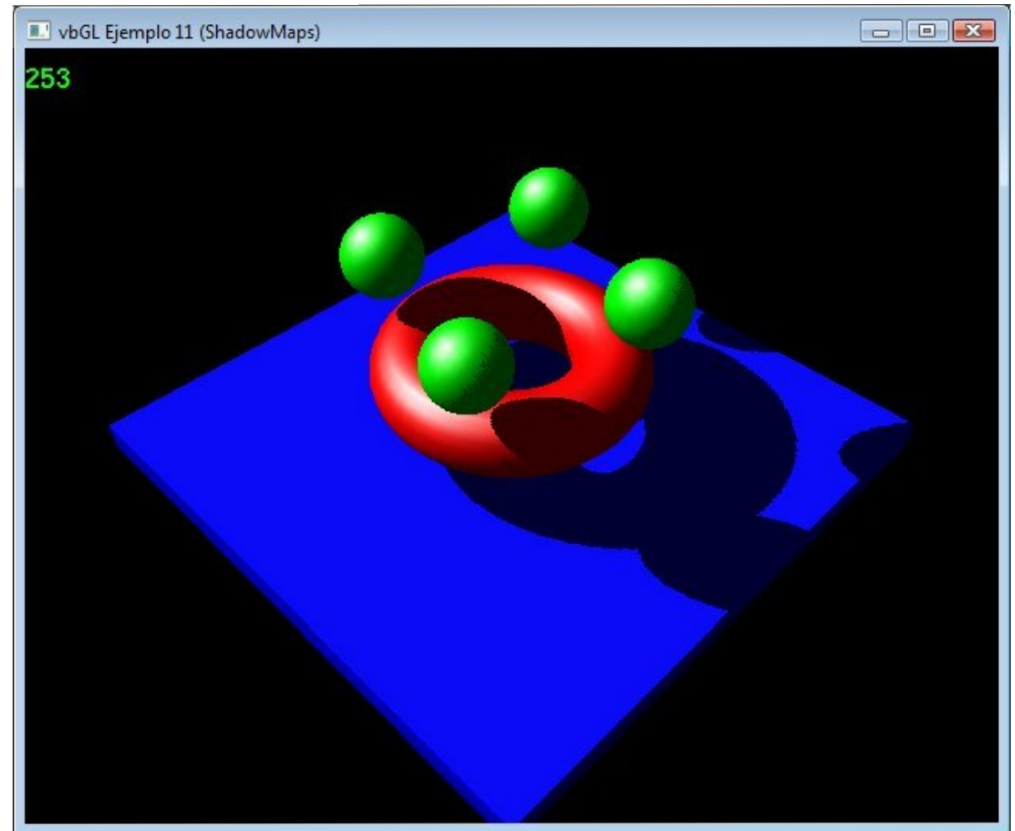
- S.O: Linux
- Lenguaje de programación: C++
- Librerías gráficas: OpenGL



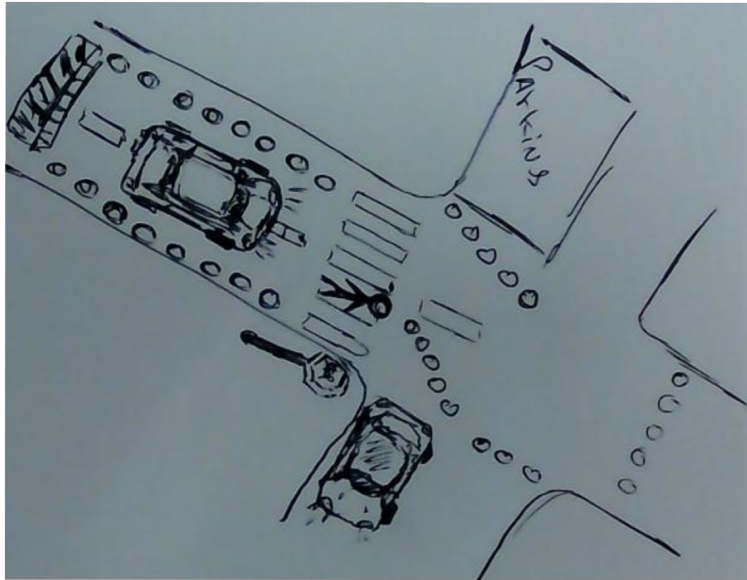
# OpenGL

- Conjunto de librerías que define una API multilenguaje y multiplataforma para escribir aplicaciones que produzcan gráficos 2D y 3D.

- 

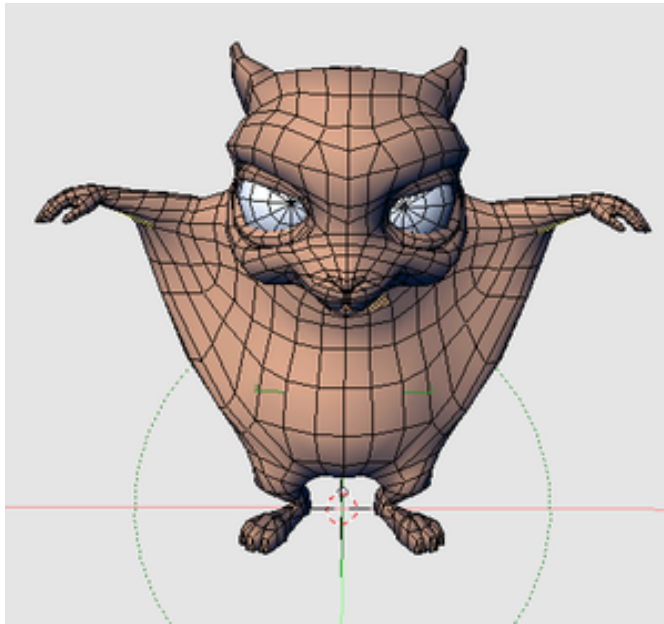


# Concepto de juego

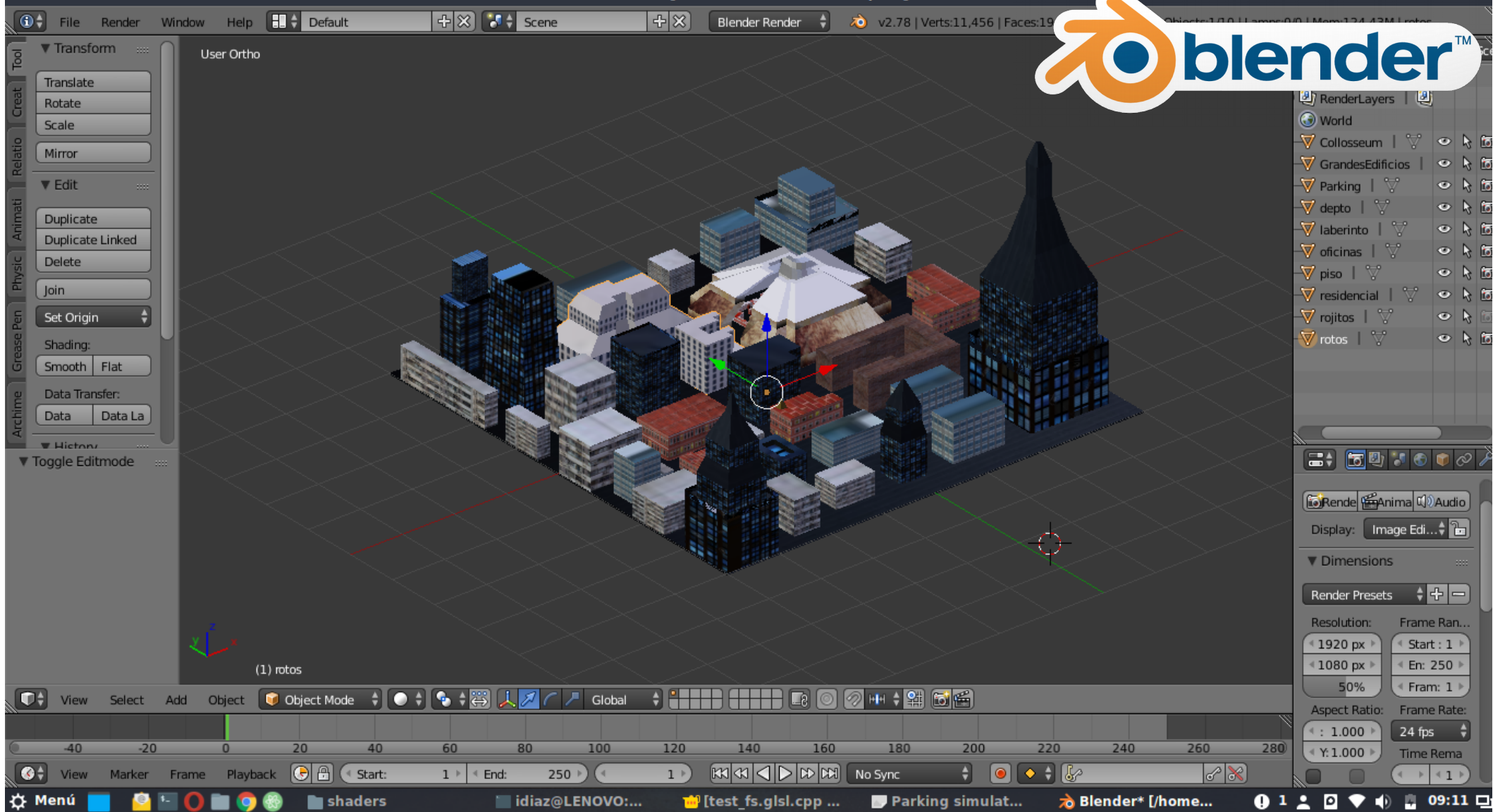
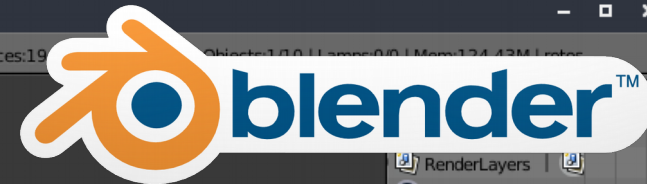


# Objetos 3D

- Librería: Assimp
- Formato: obj
- Software modelamiento:

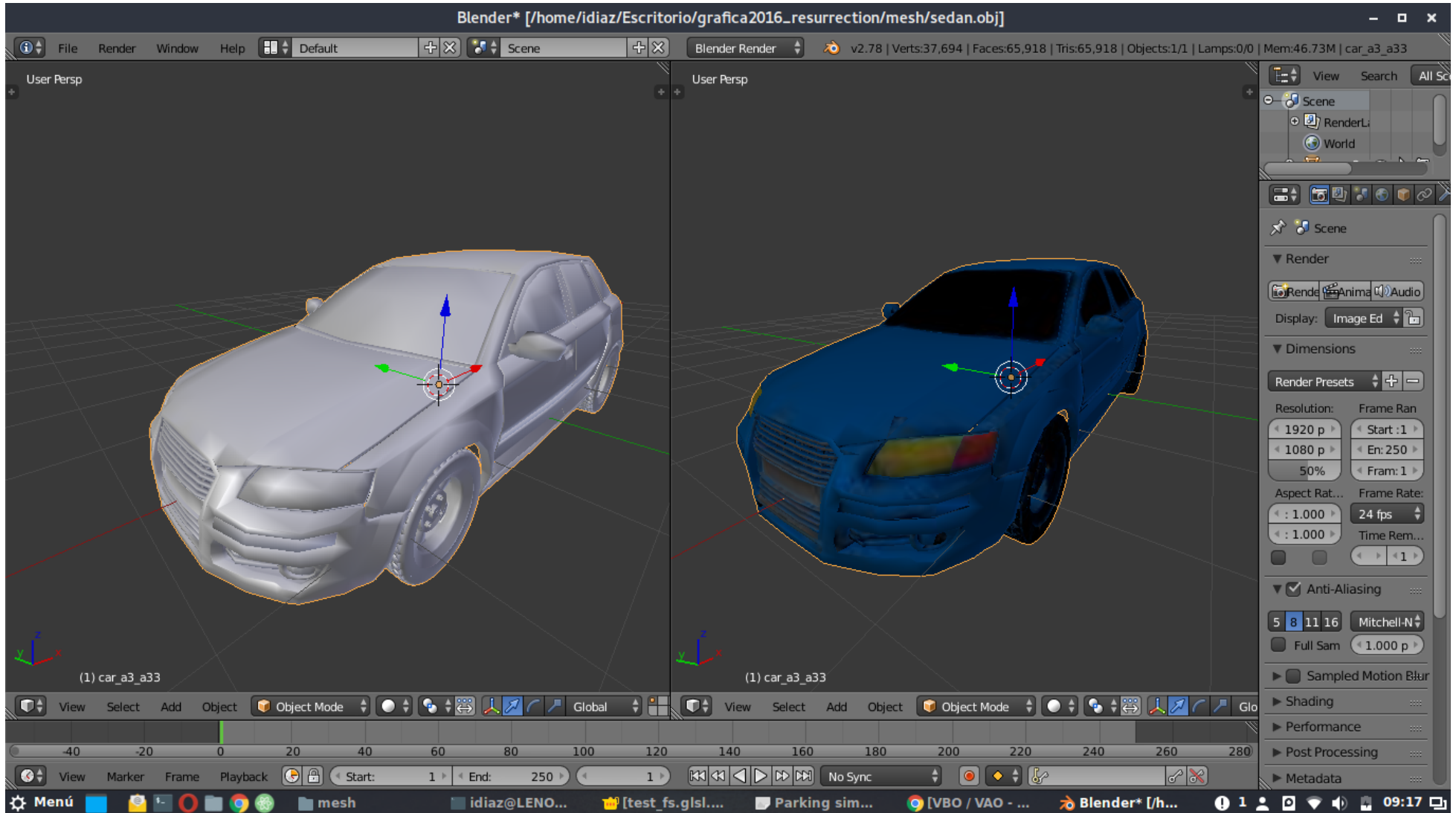


Blender\* [/home/idadz/Escritorio/city.obj]



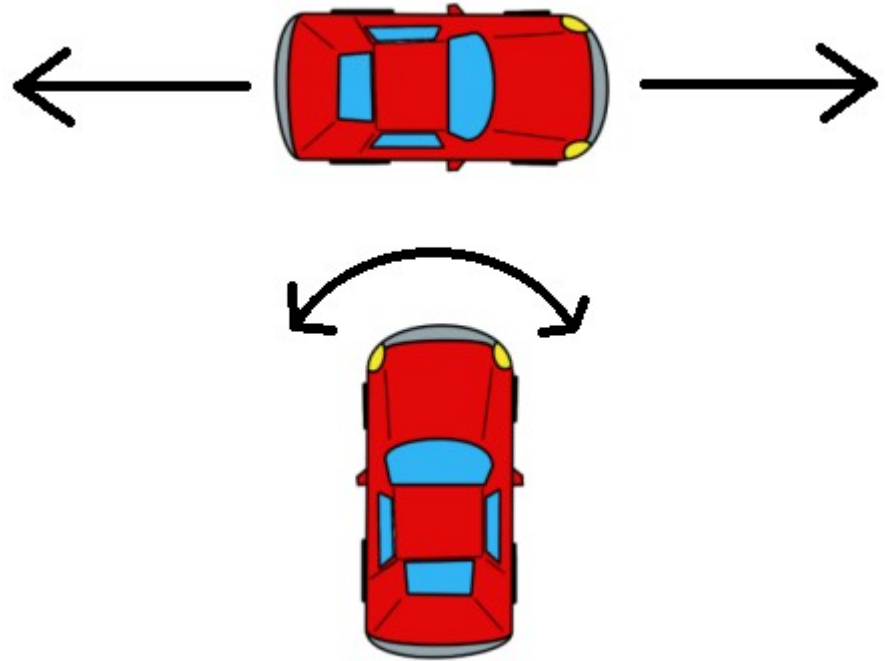


# Texturas



# Movimiento del vehículo

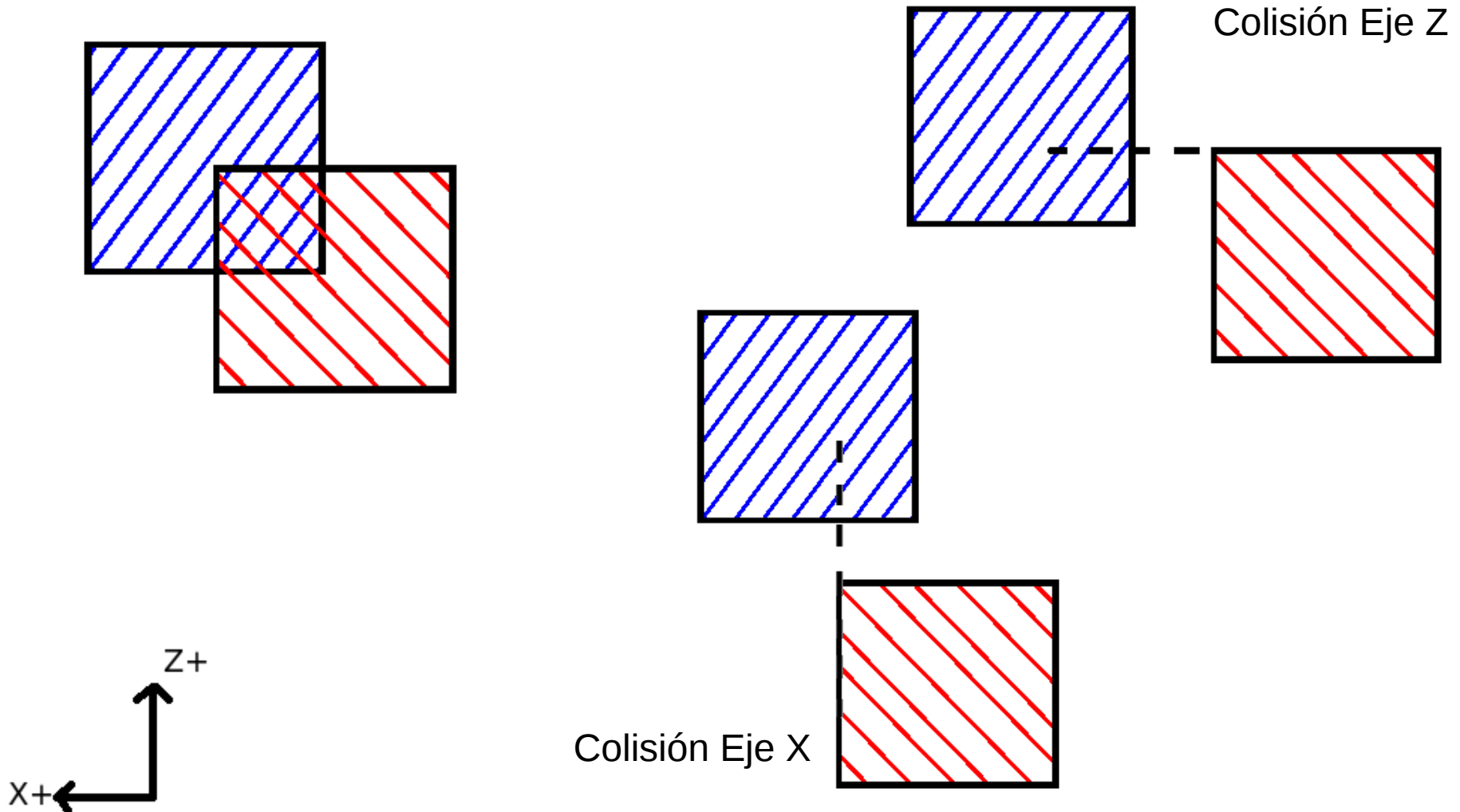
- Cámara sigue al vehículo.
- Aceleración.
- Des-aceleración.
- Giros



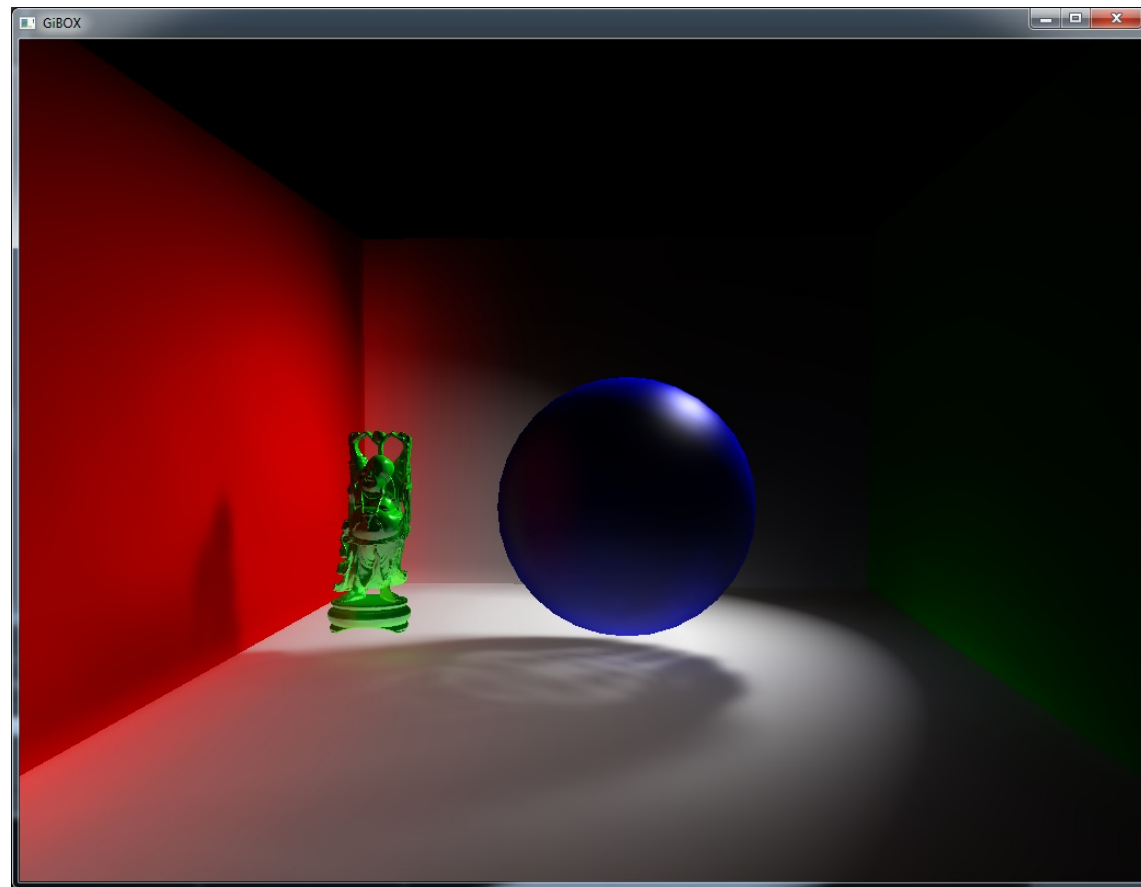


# Colisiones

- Cajas de colisiones



# Iluminación



# Mapas

- Archivo XML:

Cada nodo representa un objeto dentro del juego

```
1 <?xml version="1.0"?>
2 <map name="Test map 1.0" author="fr4j4">
3   <player name="PLAYER_1">
4     </player>
5
6   <player_car>
7     <model>mesh/sedan.obj</model>
8     <texture>textures/azulmate2-1.jpg</texture>
9     <position x="-18.0f" y="0" z="-18.75f"></position>
10    <scale x="0.25" y="0.25" z="0.25"></scale>
11    <collider type="box" width="1" depth="1" render="true"></collider>
12  </player_car>
13
14  <Object3D name="mapa">
15    <model>mesh/cube.obj</model>
16    <texture>textures/cone.png</texture>
17    <scale x="0.0001" y="0.0001" z="0.0001"></scale>
18    <position x="0f" y="0f" z="0f"></position>
19    <collider type="box" width="20" depth="20" render="true"></collider>
20  </Object3D>
21  <Object3D name="cone_1">
22    <model>mesh/cone.obj</model>
23    <texture>textures/cone.png</texture>
24    <scale x="0.35" y="0.35" z="0.35"></scale>
25    <position x="-18.0f" y="0" z="-18.75f"></position>
26    <collider type="box" width="1" depth="1" render="false"></collider>
27  </Object3D>
28
```