

Food Galaxy

Beschreibung

Das Programm zeigt zufällig generierte Sonnensysteme mit Planeten, die aus Essen bestehen und einer Spiegelei Sonne.

Verantwortungen

Irene Holec:

- Skybox
- Libraries
- Git Organisation
- DiscoMode (Sound und random lighting)
- Spiegelei Model Loading mithilfe eines Codes aus einem GitRepo, der leicht bearbeitet wurde

Raffael Papst:

- Zufällige Generation
- Textur laden
- Bewegung

Der Rest wurde in Pair Programming gelöst

Voraussetzungen

Freelut muss heruntergeladen werden. Alle weiteren Schritte sind in der Installationsanleitung angeführt.

Funktionen

Sobald das Programm gestartet wird, werden 10 zufällige Sonnensysteme mit jeweils 10 Planeten generiert.

Man kann die Maus bewegen um sich zu drehen und die W,A,S,D,E,Q Tasten verwenden um sich vor, zurück, links, rechts, hinauf, hinunter zu bewegen.

Mit R, F und T kann die Rotation beschleunigt, verlangsamt und stark beschleunigt werden.

Mit Z können die Sonnensysteme neu generiert werden.

Mit Y kann der Discomode gestartet werden.

Installationsanleitung

Zu allererst muss der Freeglut include Folder als zusätzliches Includeverzeichnis von Visual Studio eingestellt werden, danach der Freeglut lib Ordner als zusätzliche Library.

Danach müssen die Ordner „AdditionalInclude/SDL2“ und „AdditionalInclude/glm“ ebenfalls in VS als weitere Includeverzeichnisse angegeben werden.