

Grafika 3D i systemy multimedialne

**TEMAT PROJEKTU WPISAĆ!!!!!!**

**Autorzy:**

Piotr Osipa, nr indeksu:

Paweł Andziul, nr indeksu:

Maciej Kiedrowski, nr indeksu: 200105

Joanna Piątek, nr indeksu: 199966

**Grupa:** Czwartek TN/13:15

**Data oddania:** 19.01.2017

**Prowadzący:** dr inż. Jan Nikodem

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Instrukcja obsługi</b>	<b>3</b>
1.1	Uruchomianie aplikacji . . . . .	3
1.2	Sterowanie . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Implementacja projektu</b>	<b>3</b>
2.1	Definicja sterowania . . . . .	3
2.2	Sterowanie postacią . . . . .	3
2.3	Poruszanie kijem . . . . .	3
2.4	Piłka . . . . .	3
2.5	Wazon i jego rozbicie . . . . .	3
2.6	Świeczka . . . . .	3

# 1 Instrukcja obsługi

TestTestTest

*Test*

**Test**

## 1.1 Uruchomianie aplikacji

Aplikacja jest uruchamiana za pomocą pliku o rozszerzeniu .exe.

## 1.2 Sterowanie

		Funkcja	
		Sterowanie postacią	Poruszanie kijem
Urządzenie	Klawiatura	W, S, A, D lub strzałki	Q, E, R, F
	Pad do Xbox360	Lewa gałka analogowa	Prawa gałka analogowa

Tabela 1: Sterowanie

- a. Pierwszy punkt
- b. Drugi punky
- c. Trzeci punkt
- d. ...

## 2 Implementacja projektu

### 2.1 Definicja sterowania

### 2.2 Sterowanie postacią

### 2.3 Poruszanie kijem

### 2.4 Piłka

### 2.5 Wazon i jego rozbicie

### 2.6 Świeczka