

Práctica 2

Alumnos:

José Luis Fernández Bueno

Rogelio García Peña

Nuestra práctica va a consistir en desarrollar un juego de tablero clásico en 3D; concretamente un ajedrez en 3D.

La aplicación permitirá disputar una partida de ajedrez entre 2 jugadores (reales) de forma completa, respetando la lógica y reglas del juego original.

Respecto al diseño gráfico, en la escena se mostrará un tablero de ajedrez junto a sus piezas correspondientes, correctamente modelados y texturizados. Se utilizarán las fuentes de luz pertinentes que permitan mostrar una correcta visualización de la escena (en principio: luz ambiental y una luz puntual), una vista variable en perspectiva controlada por el ratón, permitiendo orientación y zoom por parte del jugador, más otra vista paralela en planta alternativa; pudiéndose intercambiar entre ambas vistas.

Por otro lado, se dispondrá de un panel de control donde se mostrará el turno del jugador actual y la opción de selección de vista.

En cuanto a la interacción de los jugadores a la hora de realizar un movimiento, seleccionarán la pieza a mover haciendo click en ella con el ratón, ésta se levantará ligeramente para indicar que es la seleccionada, y luego se seleccionará la casilla del tablero a donde se quiere mover, haciendo click con el ratón en ella.

El ajedrez en 3D se implementará en **JAVA-3D**