

PRÁCTICA 3

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno: _____ Juan Germán Gómez Gómez _____

Nombre de Alumno: _____

Nombre de la Aplicación: _____ Libelula _____

DESCRIPCIÓN

Pretendo recrear un insecto moviéndose por el espacio.

- Funcionalidad mínima:
 - Seleccionado un objetivo del escenario, el insecto se dirigirá hacia él, dependiendo del objeto se posará o intentará picar.
 - Podrá verse el recorrido del insecto mediante dos cámaras, una subjetiva y otra de plano general.
- Funcionalidad extra:
 - Los objetos a seleccionar son móviles.
 - Si hay un objeto obstruyendo el camino hacia el objetivo, se intentará:
 - Esquivar
 - Atacar

INTERACCIÓN

El usuario podrá elegir los objetos hacia donde se dirigirá el insecto.

Editar algunos elementos de la anatomía del insecto.

Incorporar elementos predefinidos a la escena.