

Felhasználói kézikönyv

Áttekintés

Ez a projekt azt a kérdést válaszolja meg, hogy mit látna egy kétdimenziós entitás, akinek a látómezője csak egy egydimenziós vonalból áll. Ennek segítségével létezik egy szerkesztő nézet, ahol képes vagy 2D világokat létrehozni, hogy legyen mit nézegetned, valamint maga a renderer, ahol ezt ki is próbálhatod. A projekthez tartozik egy példa világ is.

Szerkesztő nézet

Itt a világba betekintést nyerhetsz a harmadik dimenzióból, és itt tudod a világokat módosítani. Ezek vonalakból állnak, amiket létre tudsz hozni, valamint törölni. Minden vonal két végpontból, valamint egy színből áll. A következő bemeneti eszközök állnak it rendelkezésre:

- Egérgörgő fel/le: Nagyítás ki/be.
- Ctrl + bal kattintás és egér mozgatás: a nézet mozgatása az egér mozgásának irányába.
- Bal kattintás egy vonalra: a vonal ki lesz jelölődve. Ezek után többféle dolgot is csinálhatsz a vonallal, lást lentebb.
- Színkiválasztó panel: Itt ki tudsz választani egy előre definiált színt, vagy beírhatsz egy sajátot #AARRGGBB formátumban. Ez a szín lesz használva az új vonalak létrehozásához. Ha szín váltás alatt ki van jelölve egy vonal, annak a színe megváltozik az újonnan kiválasztott színre.
- Shift + középső kattintás egy vonalra: A vonal törlődik.
- Shift + bal kattintás két pontra a képernyőn: Egy új vonal jön létre, azzal a két ponttal mint végek.
- Shift + jobb kattintás bárhova: ha elkezdted egy új vonalat rajzolni, és a kezdőpontot már definiáltad, ezzel az a pont törlődik, és a vonalrajzolást újrakezdedheted az elejéről.

A menüszalagon levő gombok a következő dolgokat csinálják:

- Save to File: Feldob egy ablakot, ahol kiválaszthatod, hova akarod elmenteni a jelenlegi világot.
- Load from File: Feldob egy ablakot, ahol kiválaszthatsz egy fájlt, amiből betöltesz egy világot, feltéve, hogy a fájl a megfelelő formátumú
- Clear Current Scene: A jelenlegi világot törli, és lecseréli egy üressel.
- Open Renderer: Itt tudod megnyitni a világot kipróbálásra.

Renderer nézet

Itt megtapasztalhatod, milyen egy kétdimenziós lénynek lenni, és ehhez a következő inputok állnak rendelkezésedre:

- W/S: előre/hátra mozgás
- Shift/Ctrl: fel/le mozgás
- Q/E: a kamera fel/le forgatása
- Space: A nézet vertikális tükrözése, mivel ha megfordulsz két dimenzióban, akkor fejjel lefelé leszel