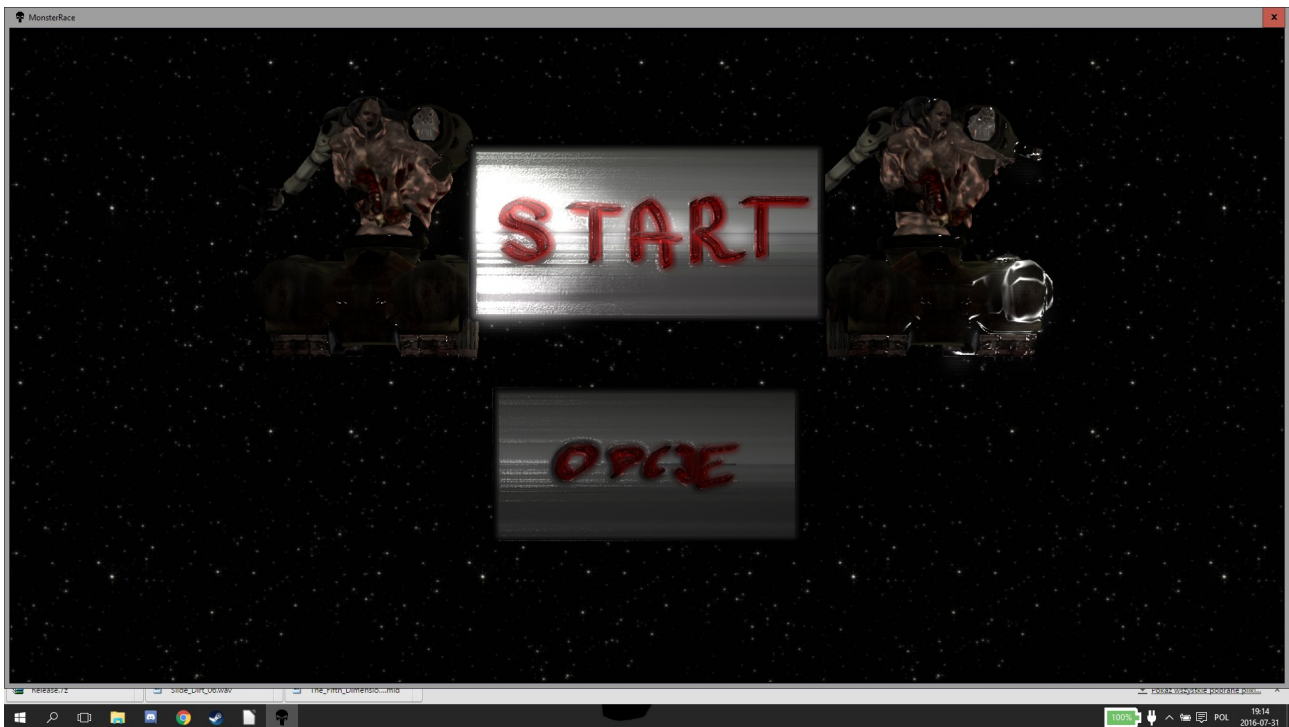


# **PROJEKT Z ZAAWANSOWANEGO PROGRAMOWANIA W MULTIMEDIACH**

## **INSTRUKCJA OBSŁUGI**

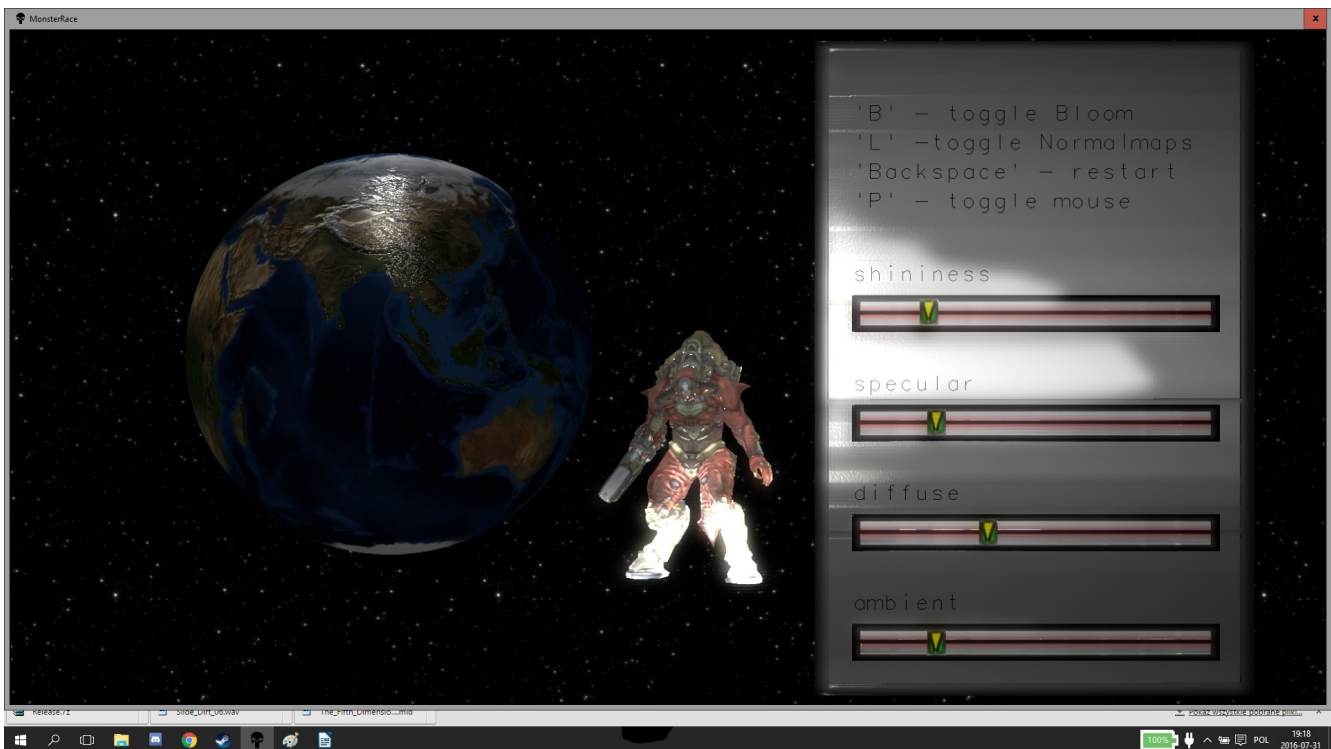
**Autor:** Paweł Mania, VI sem, 3 rok EiT.  
**Prowadzący:** mgr inż. Krzysztof Wegner.

- MENU



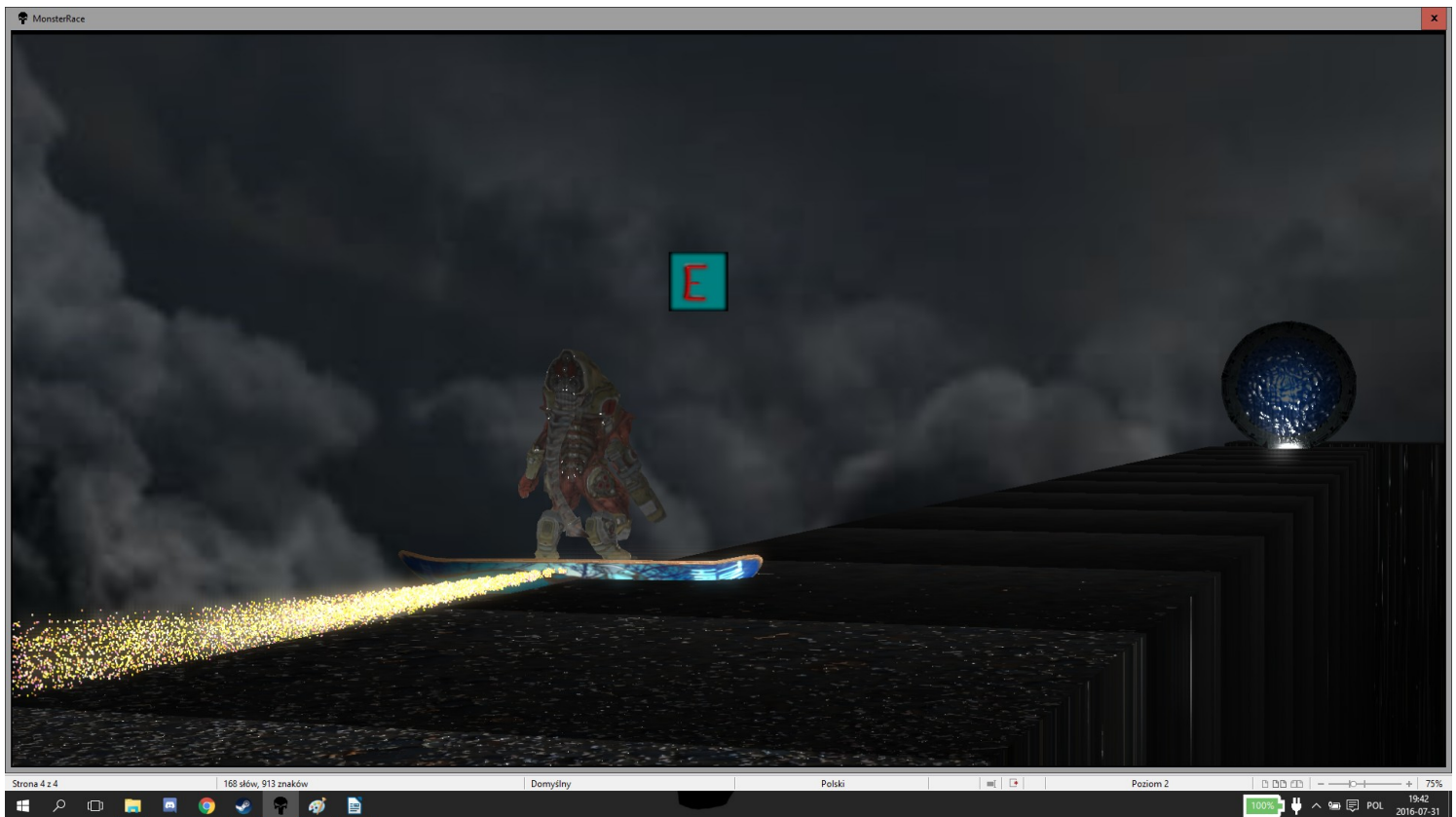
- Poruszamy się **strzałkami** w górę i w dół.
- **'ESC'** - opuszcza gre.
- **'ENTER'** akceptuje wybór.
  - Start – startuje grę.
  - Opcje - opcje gry - skróty klawiszowe.

- OPCJE



- **skrótów klawiszowe:**
  - **'ESC'** - opuszcza grę.
  - **'ENTER'** - wraca do menu gry.
  - **'B'** - włącza/wyłącza *Bloom effect*.
  - **'L'** - włącza/wyłącza korzystanie z *normalmap*.
  - **'Backspace'** - restartuje grę – postać wraca do pozycji startowej.
  - Wcisnięcie **strzałki w górę** – pokazuje deskę pod potworem.
  - **'P'** - włącza możliwość rozglądania się myszą.
    - NIE JEST ELEMENTEM ROZGRYWKI(test).
  - **'MOUSE-SCROLL'** - przybliża i oddala kamerę.
    - NIE JEST ELEMENTEM ROZGRYWKI(test).
- **Poruszanie się po menu opcji:**
  - **strzałki** – góra , dół, lewo, prawo – dobieramy odpowiednie współdziałanie światła z *mapą normalnych* oraz *bloom effect*.

- ROZGRYWKA

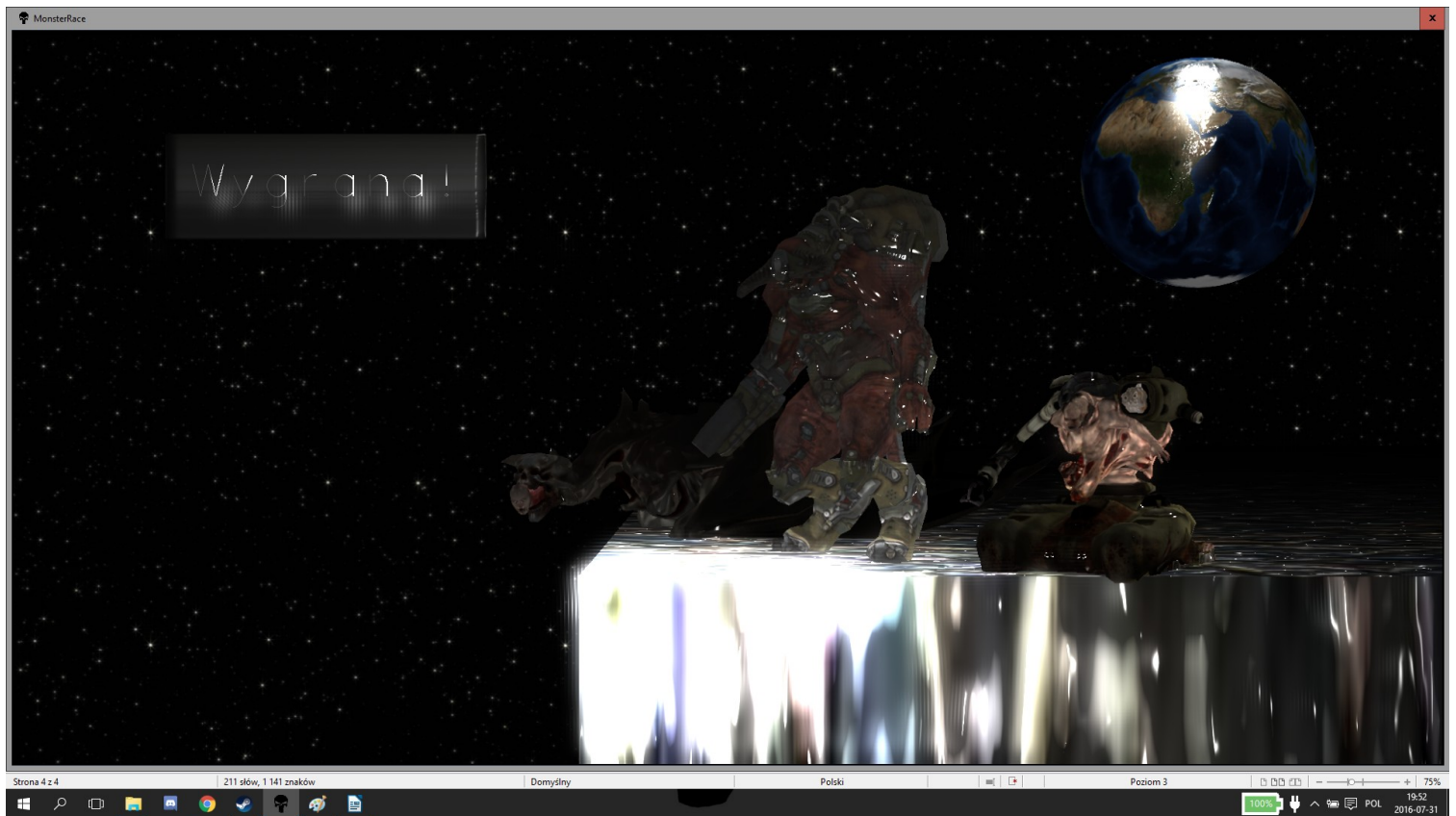


- Poruszamy się **strzałkami**.
- **‘Enter’** – powrót do menu.
- By uzyskać **przyspieszenie** wciskamy odpowiednie przyciski:
  - **Q, W, E, R, A, S, D, F** - ukazujące się nam na ekranie, np.:



- **Celem gry** jest przejście przez portal **przed pająkiem**.  
– inaczej portal się zamknie.

- **POWODZENIA**



- Gdy uda ci się wygrać możesz zagrać **jeszcze raz(Backspace)** w tą jakże emocjonującą przygodę potwora-hipstera skateboardera.

-Udanej zabawy.

- **ŹRÓDŁA** - z których korzystałem tworząc projekt.

- <http://nehe.gamedev.net/>
- <https://www.youtube.com/user/thecplusplusguy/>
- <https://open.gl/framebuffers>
- <http://www.3dgep.com/loading-and-animating-md5-models-with-opengl/>
- <http://tf3dm.com/>
- <http://www.swiftless.com/glsltuts.html>
- <http://www.mbsoftworks.sk/index.php?page=tutorials&series=1&tutorial=28>
- <http://cpetry.github.io/NormalMap-Online/>