גרפיקה ממוחשבת - תרגיל 3

מגישים: מעוז תמיר ויניב ספיר

הוראות הרצה:

מכיוון והתוכנית כוללת בתוכה קריאה לקובץ חיצוני היא דורשת לרוץ בסביבת שרת כמו localhost.

על מנת לפשט את ההרצה לכל מחשב, התוכנית הועלתה לרשת. ניתן להכנס בלינק: https://maoz26.github.io/

המבנה הלוגי של הנתונים:

המערכת טוענת נתונים מקובץ בפורמט Json כאשר הקובץ מכיל את קורדינטות הנקודות של האובייקטים התלת מימדים.

הפונקציות שממושות בתרגיל:

בלחיצה על כפתור הטעינה של החבילה הגרפית יופיע חלון עם הסבר למשתמש כיצד להשתמש בכל פונקציה. בנוסף בקוד עצמו יופיע מעל כל פונקציה ובתוכה פירוט לגבי אופן המימוש שלה.

הפונקציות השייכות לתרגיל זה :

* loadThreeDeePackage
* loadThreeDeeManual
* createThreeDeeOptionMenu
* updateThreeDeeInputX
* updateThreeDeeInputY
* updateThreeDeeInputZ
* **checkChosenFuncThreeDee** - בפונקציה זו ניתן לראות את באיזה הטלה האובייקטים יודפסו למסך
* checkProjection
* loadThreeDee
* polyNormal
* polyMaxZ
* perspective
* parallel
* cabinet
* cavalier
* zoomOutThreeD
* zoomInThreeD
* Resize3D(zoomIndex)
* moveThreeD
* rotateThreeDeeX
* rotateThreeDeeY
* rotateThreeDeeZ
* sortPolyZ
* visiblePoly
* printThreeDee