

Proyecto VGI-ABP

Acta1(22/09/2017)

En la primera reunión del grupo empezamos haciendo un brainstorming, para ver cuál sería la mejor idea para poder hacer el proyecto de VGI-ABP. Salieron varias opciones, como un simulador de aviones, un puente elevadizo, un simulador de aeropuertos, una carrera de veleros y un simulador de cohetes.

Después de discutir cada una de las ideas y sacar los pros y los contras de cada una, todos decidimos que la mejor opción sería hacer un simulador de un cohete. Este simulador trataría de hacer despegar un cohete de la Tierra e intentar ponerlo en órbita. Todo esto con múltiples cámaras y con poder jugar con los ajustes del cohete.

Una vez teníamos la idea ya pensada decidimos que pasos hacer para hacer el proyecto. El proyecto lo dividimos en 4 pasos:

- 1- Adaptación al entorno OpenGL y jugar con el programa.
- 2- Crear el cohete, animarlo y aplicar alguna física
- 3- Aplicar las físicas lo más reales posibles y hacer el cohete a piezas viendo cómo se desmonta a mitad que avanza en la simulación.
- 4- Expandir el proyecto, como hacer que el cohete deje un satélite en órbita o que vaya a otro planeta y se ponga en órbita en ese.