

Projeto de Computação Gráfica (SCC-250)

1 Controles

É possível movimentar o personagem utilizando as setas do teclado ou as teclas W, S, A e D. O personagem também pode pular utilizando a barra de espaço.

2 Compilando no Mac OS X

Bibliotecas utilizadas (encontradas no diretório /vendor do projeto):

- GLEW 1.11.0;
- GLFW 3.0.4;
- GLM 0.9.5.2 (não utilizada para linking);
- NVIDIA PhysX 3.3.2.

Para facilitar a compilação um Makefile é disponibilizado no diretório raiz do projeto. Para compilar e rodar o projeto basta "make" ou "make run" no diretório raiz do projeto.