

Facultatea de Automatică și Calculatoare

Automatică și Informatică Aplicată

---

# Grafică Asistată de Calculator

---

Student : Scrobotă Paul-Alin

Coordonator : Goța Dan

Grupa : 30111

# CUPRINS

|  |   |
|--|---|
| 1. Descrierea codului.....                     | 3 |
| 2. Printscreen la rularea programului .....    | 4 |
| 3. Printscreen dupa actionarea comenzilor..... | 5 |

# 1. Descrierea codului

La actionarea butonului de RUN, in window vor aparea 2 obiecte generate : iarba si caracterul. Caracterul este inspirat din jocul Minecraft ( Steve ) si este realizat din 8 corpuri 3D ( Paralelipiped Dreptungice ) ( Corpul, Capul, Umerii si Membrele ) si 4 corpuri 2D ( Dreptunghiuri ) ( Ochii, Gura si Bretonul ). Culorile din window au fost alese cu ajutorul unui Color Picker Online, valorile R, G, B, fiind impartite la 255 pentru a putea fi introduce in comanda de atribuire a culorii unei suprafete. Personajul poate fi controlat de catre utilizator cu mouse-ul si tastatura astfel :

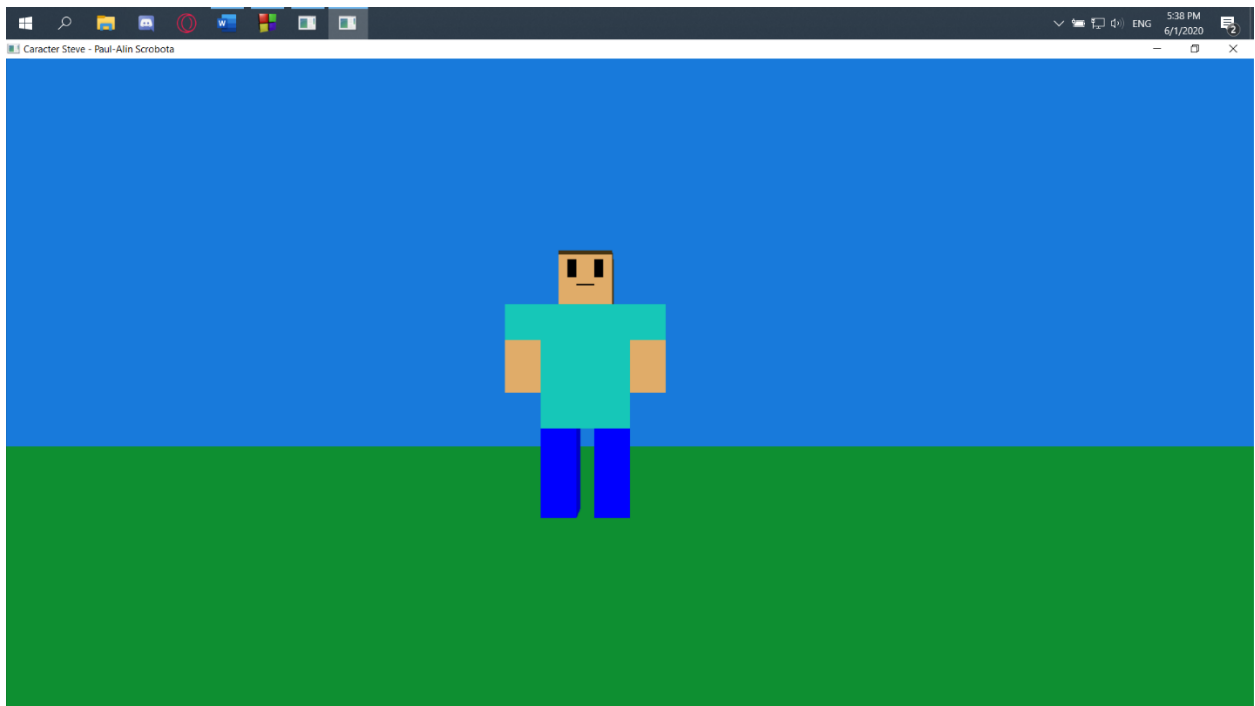
## Mouse :

- Click Stanga – pornirea rotirii caracterului intr-un singur sens
- Click Dreapta – oprirea rotirii caracterului

## Tastatura :

- A – miscarea picioarelor caracterului intr-un anumit mod
- S – revenirea picioarelor caracterului in pozitia initiala
- D – miscarea picioarelor caracterului intr-un mod opus fata de comanda realizata prin apasarea tastei 'A'.

## 2. Printscreen la rularea programului



### 3. Printscreenuri dupa actionarea comenzilor

