

TECHNICKÁ UNIVERZITA V KOŠICIACH
FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY
KPI

Nákladný pás
POUŽÍVATEĽSKÁ PRÍRUČKA

Počítačová grafika
4. ročník

Dátum: 15.12.2019

Meno učiteľa: Marián Hudák

Autori: Kristian Lutak

Denys Kukhar

Obsah:

1. Funkcia programu	3
2. Inštalácia programu	3
3. Použitie programu	3
4. Popis vstupných a výstupných súborov	4
5. Obmedzenia programu	4
6. Chybové hlásenia	4
7. Príklad použitia	4

Funkcia programu:

Nákladný pás – simulácia pre počítačové web prehliadače (Google Chrome, Mozilla Firefox), vytvorená pomocou WebGL a javascript-ovej knižnice Three.js a Physijs.js.

Inštalácia programu:

- **Súpis obsahu dodavky:**

Veľkosť projektu – ???MB.

Zoznam dokumentácie:

1. Používateľská príručka.
2. Systémová príručka.
3. Analýza projektu.

- **Požiadavky na technické prostriedky:**

RAM – minimálne 1GB voľnej pamäte.

Diskový priestor – ???MB.

Pridávne zariadenia – myš.

- **Vlastná inštalácia:**

Inštalácia projektu nie je potrebná. Stačí uložiť lokálne všetky projektové súbory.

Použitie programu:

Na mape sú umiestnené tri nákladné pasy spojené medzi sebou. Sú dva tlačidlá – Create Object a Change Direction. Create Object vytvorí kocku, ktorá spadne na pas. Change Direction zmení smer pohybu nákladných pasov. Pomocou slideru "speed" môžeme meniť rýchlosť pohybu objektov na pasi. Minimálna rýchlosť je 0.0 a maximálna 2.0.

Ovládanie:

- **Vstupné periférie** - pre ovládanie hrou sa používa myš:

Myš – otočenie vzoru na 360 stupňov.

Myš – zobrať alebo hodiť objekt.

Popis vstupných a výstupných súborov:

index.js – všetka logika.

Obmedzenia programu:

Project sa spusti v týchto web prehliadačoch:

- Google Chrome (ak projekt sa bude nachádzať na serveri, špecifické správanie Chrome).
- Mozilla Firefox.

Správna práca projektu v iných prehliadačoch nie je zaručená.

Chybové hlásenia:

???

Príklad použitia:

???