

# Analýza zadania

## Nákladný pás

**Účastníci:** Kristian Lutak, Denys Kukhar

**Vyučujúci:** Marián Hudák

### Opis riešeného problému:

Cieľom zadania je vytvoriť program simulujúci nákladný pás s presunom jednotlivých objektov. Z nákladného pásu je možné objekty vykladať, alebo naň nakladať. Smer pohybu nákladného pásu je viditeľný a meniteľný. Objekty môžu z nákladného pásu padať.

### Spôsob riešenia:

Zadanie bude vykonané pomocou knižnice Three.js a Physijs.js pre WebGL, ktorá podporuje výrobu 3D simulácie.

### Opis logických častí:

- **Simulačná logika:**

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.