

KÄYTTÖOHJE

Ohjelma ajetaan ajamalla linuxissa DummyEngine-executable. Ohjelma piirtää muutaman testitilan ja tallentaa nämä renderit samaan kansioon. Ohjelman kääntäminen windowsille pitäisi myös olla mahdollista ja vaatii vain SDL:n asentamisen.

Ohjelma ei ota vastaan mitään syötteitä, mutta omia 3D-tiloja voi rakentaa helposti lähdekoodia muokkaamalla. Tällä hetkellä niitä voi kuitenkin rakentaa vain yksinkertaisista kappaleista, eikä piirtäminenkaan välttämättä toimi kunnolla. Nämä rajoitteet tuntien voidaan kappaleita siirtää, skaalata tai kääntää komennoilla `objectTranslate`, `objectScale` ja `objectRotate`. Uusia kappaleita voi luoda komennoilla `newCube`, `newGrid` ja `newCone`. Helpoiten testailu onnistuu muokkaamalla `testBSP.c`-tiedostoa ja kääntämällä projekti uudestaan.