

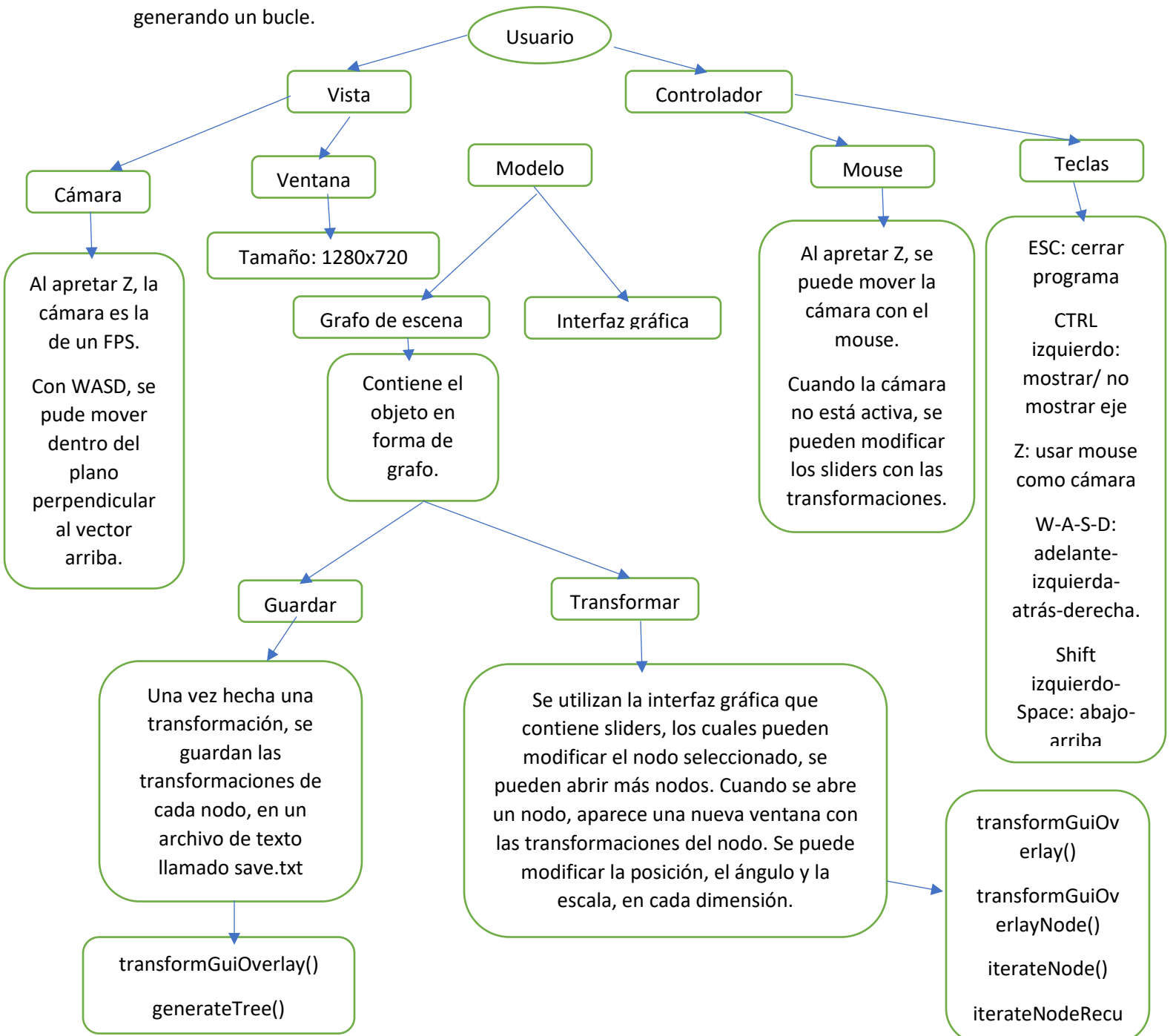
Reporte de documentación

José Videla

02 de julio, 2022

Solución Propuesta

Se usó el diseño Modelo-Vista-Controlador, en donde el usuario utiliza el controlador para manipular el modelo, el modelo, a su vez, altera la vista que finalmente verá el usuario pudiendo este actualizarlo, generando un bucle.



Instrucciones de Ejecución

En el código se utilizan las librerías: math, glfw, numpy, sys, imgui, os.path, y librerías de la carpeta gráfica.

Argumentos que recibe:

Argumento 0: nombre del programa.

Resultados

Aquí se adjunta imágenes de los resultados del programa.

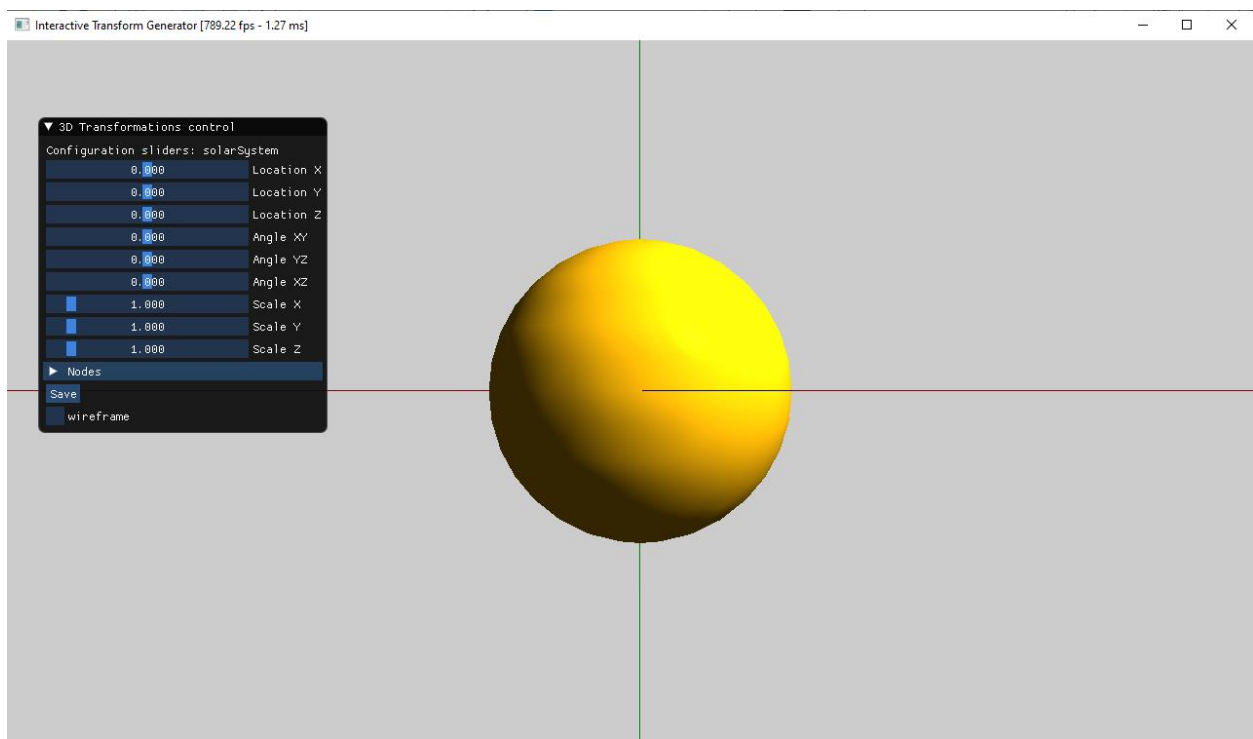


Figura 1: Estado inicial del programa, se ve el objeto en un plano.

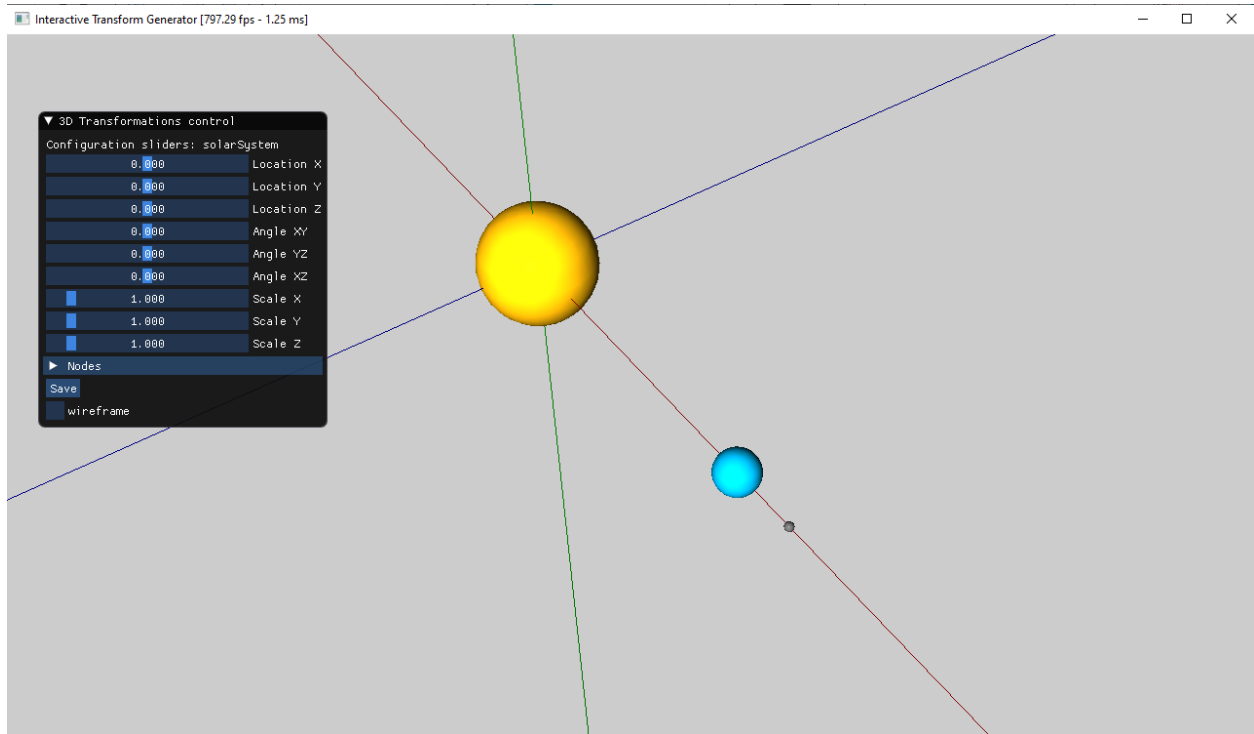


Figura 3: Se puede modificar la vista fácilmente apretando Z, luego, la cámara pasa a ser la de un FPS.

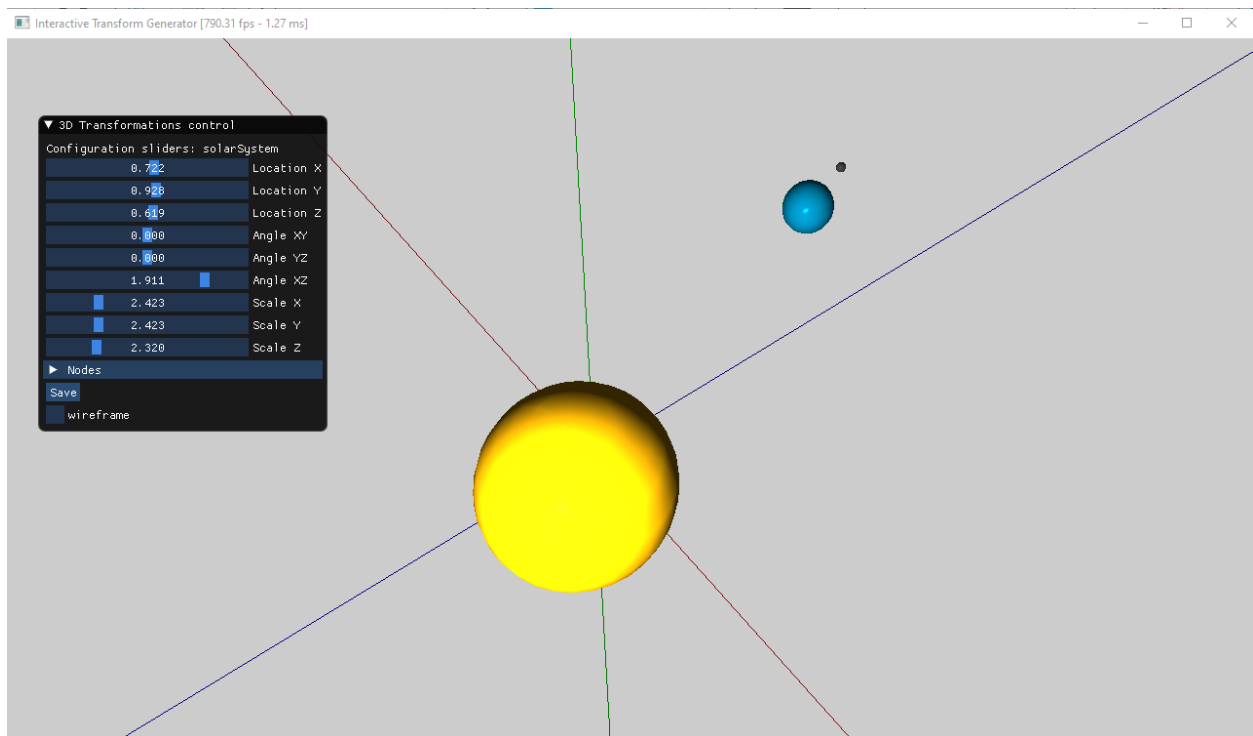


Figura 2: Por defecto, se tiene que el primer slider modifica el grafo completo, incluyendo todos los hijos.

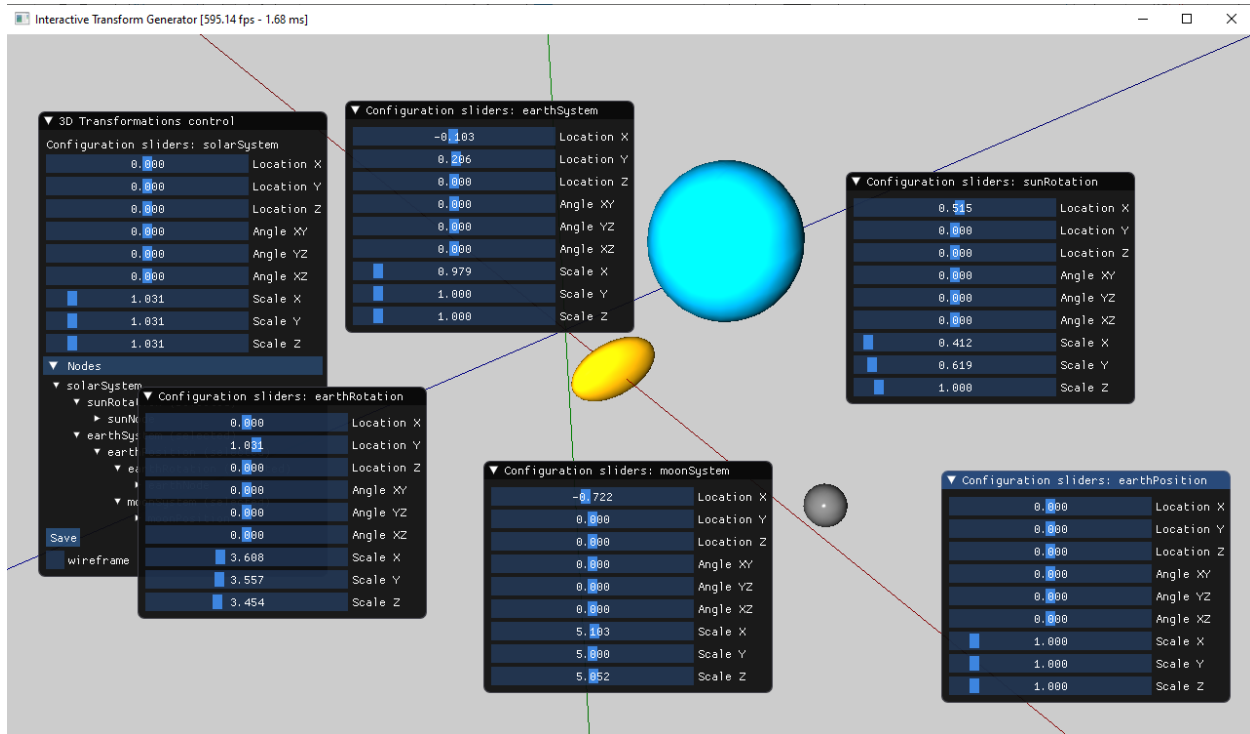


Figura 5: En la pestaña nodos, están los nodos del grafo de escena, que, al seleccionarlos, abrirán cada uno una ventana aparte que permite modificar el nodo con el respectivo nombre. Naturalmente, las transformaciones sólo se aplican al nodo.

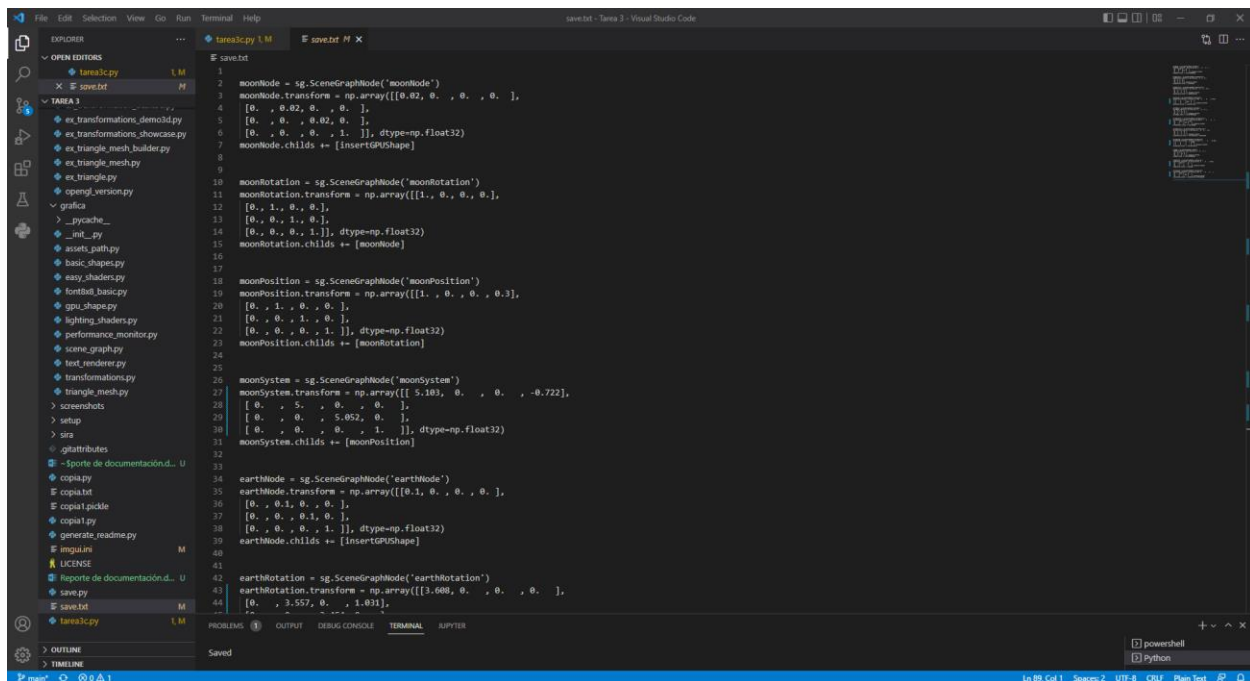


Figura 4: Al apretar "save", en la ventana principal, se guarda un archivo de texto con las transformaciones aplicadas.