


Symulacja lotu OpenGL



Adrian Witczak

Mikołaj Stasiak

Wykorzystane oprogramowanie i środowisko

Środowisko: Visual Studio 2015/2017

Język: C++

System: Microsoft Windows

Tekstury: GIMP

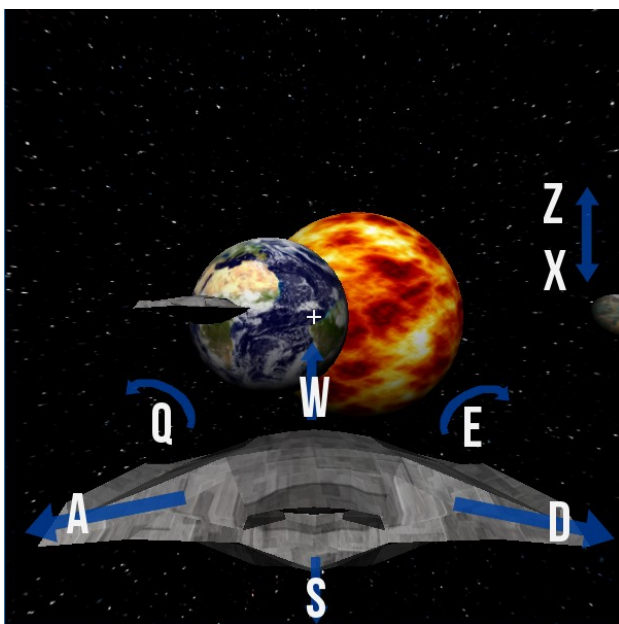
Modele: Blender

Biblioteki: "glew.h", "freeglut.h", "glm.hpp", "ext.hpp"

Założenia projektu

Celem naszego projektu było stworzenie prostego symulatora lotu kosmicznego. Statek, którym się poruszamy znajdować ma się w prostym „układzie” planet. Planety przemieszczają się po nim, obiekty oraz statek są otekstutowane. Istnieje jedno źródło światła.

Sterowanie



Przy przemieszczaniu się do przodu – statek liniowo przyśpiesza, spowalnia lot gdy poruszamy się do tyłu. Klawiszami [Z] i [X] zmieniamy wysokość. [Q] o [E] obracamy statek. [W][A][S][D] służą jako klawisze kierunkowe.