

MAIN

line26 #include "controls.hpp"

line 157 δινω το μεγεθος του παραθυρου και το ονομα(u8 για να δεχθει ελληνικους χαρακτες)

line 185 ολα 0 για μαυρο background

line 208-212 θεση καμερας και κεντρο και γωνια κλησης

line 122-135 φτιαχνω 2 συναρτησεις.Η μια μου δινει μια random μεταβλητη μεταξυ του 2.0-10.0 για το υψος και η αλλη δινει μια random μεταβλητη μεταξυ του 0.0-1.0

line 232,233 καλω τις συναρτησεις μου

line 232 αποθηκευω σε μια μεταβλητη H_point το υψος που θα δωσω στην πυραμιδα μου

line 238-260 φτιαχνω τα 6 τριγωνα για την πυραμιδα μου,2 ειναι η βαση μου και τα αλλα 4 οι πλευρες της. εφοσον θελουμε η πλευρα της βασης να εχει μηκος 5 τοτε απο πυθαγοριο $5 = \sqrt{12,5^2 + 12,5^2}$ οπου μας κανει 3,5

line 265-282 καλω σε καθε μια γωνια την συναρτηση οπου μας δινει τυχαιο αριθμο μεταξυ 0-1 ωστε να παιρνω τυχαια χρωματα.

line 306-313 τσεκαρω αν παταω το μικρο q και z και κανω scale και disscale αντιστοιχα.disscale κανω αν δωσω για τιμη 0,κατι στην συγκεκριμενη περιπτωση μεγαλωνει και μικραινει το σχημα με 0,003

line 362 εφοσον φτιαχνω 6 τριγωνα βαζω 18 στην glVertexArrays (6*3)

line 372 τσεκαρω αρκετες φορες τον τροπο που θα κλεινει το προγραμμα για Q κεφαλαιο ειτε με τους 2 συνδιασμου
ς
shift(αριστερο και δεξι) ειτε με capslock

CONTROLS

line 14 include cotrols.hpp

line 28 θεση καμερας

line 36 ταχυτητα καμερας

line 74-77 δημιουργω ενα πινακα οπου θα ειναι για να αλλαζω την θεση της καμερας πανω στον αξωνα y

line 88-117 αναλογα το κουμπι που παταω βαση της εκφωνησης αλλαζω την θεση στον αξωνα x y και πηγαινω και προς το κεντρο της καμερας

line 88-95 για να κινηθω προς το κεντρο της πυραμιδας ή να απομακρυνθω χρειαζεται ενα διανυσμα με την θεση τη
ς
καμερας και το κεντρο της πυραμιδας

line 126-128 βαζω την θεση που θα κοιταει το κεντρο της πυραμιδας και την γωνια της καμερας