

FAVELARYNTH

фавела + лабиринт

Проектът е написан на JavaScript. Като допълнителни библиотеки използва Three.JS, OrbitControls (за Three.JS) и FontAwesome (иконите в GUI). Съдържа един главен файл на име project-3-82193.html, където са включени всички останали файлове и прочее. Има 20 JS файла, но 14 от тях са base64 текстури. От другите 6 най-важният е controller.js, където се създават повечето от обектите. В init.js се създава сцената и всичко най-важно за работа с приложението - светлините, мъглата, контролите, аудиото, камерата и т.н. В utils.js се съдържат функции, които се използват от повечето от останалите файлове. keyboardManager.js отговаря за входа, който програмата получава от потребителя чрез натискането на дадени бутони на клавиатурата си. В house.js и clouds.js се съдържат алгоритмите отговорни за създаване на къща и облак съответно.

При стартиране виждаме сцената в средата, която се върти. Поглеждайки в горния ляв ъгъл виждаме GUI с описани контроли:

- Стрелка нагоре - усилва звука;
- Стрелка надолу - намаля звука;
- M - заглушава/пуска звука;
- F - спира/пуска мъглата и облаците;
- R - спира/пуска авто ротацията на сцената.

Чрез OrbitControls лесно можем да навигираме сред сцената. При всяко пускане на приложението сцената има различни къщи, облаци и прочее.