

Virtual Reality im CAVE WS05/06

Projekt – Tamagotchi



Michael Guttenbrunner 0155813

Gerd Eberhardt 0055370

Christina Buttinger 0156527

Einleitung

Allgemeines:

Das Projekt umfasst die Erstellung und Programmierung eines Tamagotchis, mit dem man apportieren spielen kann.

Dabei bringt es dem Benutzer einen Ball, den man ihm aus der „Hand“ nehmen kann. Nun kann der Benutzer den Ball wieder werfen. Das Tamagotchi wird sich anschließend wieder auf den Weg machen, um den Benutzer den Ball zurück zu bringen.

Starten:

Die zu startende Datei heißt startTamagotchi_01 und befindet sich im Ordner Tamagotchi

Wand - Steuerung

Steuerkreuz:

Vorwärts:	vor gehen
Rückwärts:	rückwärts gehen
Links:	links drehen
Rechts:	rechts drehen

Knöpfe:

Linker Knopf: Ball von Tamagotchi nehmen
(wand-Kreuz muss in der Nähe des Balls sein)

Mittlerer Knopf: Je länger man den Knopf gedrückt hält, desto stärker wird der Wurf. Der Ball wird geworfen, wenn man den Knopf wieder auslässt.

Programmierung (1)

Kompilieren:

gmake startTamagotchi_01 im Ordner Tamagotchi

Implementierung:

Alle Objekte (User, Ball, Tamagotchi) haben eigene Files, die die Nodes und weitere wichtige Variablen enthalten. Des Weiteren beinhalten sie auch die Reaktionsweise des Objekts auf die Umgebung und Situation. Die Datei startTamagotchi_01 enthält die Einstellungen für den CAVE und die wand, sowie Initialisierungen und die display Methode, in der bei jedem Aufruf die neue Position und Aktion der Objekte bestimmt wird.

Programmierung (2)

3D Modelle:

Die 3D Modelle wurden mit Maya 7 erstellt. Das Tamagotchi, der Ball und die Landschaft wurden als extra vrmf files exportiert, um sie frei bewegen zu können.

Die verwendeten Texturen sind frei im Internet verfügbar und wurden teilweise angepasst (Platform-Textur).

Viel Spaß beim ausprobieren!

Bildergalerie

