

Virtual Reality im CAVE

WS 2006/2007

Projekt: Nageln im Cave
Lukas Baldauf, Josef Schaitl

Kurzbeschreibung:

Bei diesem Projekt handelt es sich wie der Name erahnen lässt, um eine Implementierung von dem beliebten Wirtshauspiel Nageln, bei dem ein Nagel mit der Spitzen Seite eines handelsüblichen Maurerhammers mit möglichst wenigen Schlägen versenkt werden soll. Da die Physikberechnungen auch Geschwindigkeit des fallenden Hammers berücksichtigen kommt es durchaus darauf an wie "stark" man hinschlägt. Auch der Sound orientiert sich nach gewissen Eingangsgrößen.

Benutzerführung

Das Spiel ist im home-Verzeichnis des Benutzers vrpk16 zu finden. Zuerst in das sounds Verzeichnis wechseln und mittels snerd & den Sound starten. Dann wieder zurück wechseln und mit ./nail das Programm starten. Nägel werden automatisch bereitgestellt.

Die Steuerung funktioniert mittels Wand.

Left-Button & Right-Button: Spiel zurücksetzen.

Left-Button, Middle-Button & Right-Button: Spiel verlassen.

Programmierung:

Programmiersprache: C++

APIs/ Bibliotheken: OpenGL, CAVELIB, BERGEN.

IDE: Textmate, Smultron, SubEthaEdith.