

# Entornos Gráficos Web

Trabajos finales 2D y 3D

Ignacio Asensi

# 2D

## **Librería utilizadas:**

- Fabric.js

Contador de vidas

Lives	Hits
2	0

Contador de aciertos

Selecciona un nivel:  
I CAN WIN | BRING IT ON | NIGHTMARE

Niveles

Objetivos



Marca de disparo

# Estructura del juego

- Sprite
- Niveles
  - Cambiando tiempos de aparición de addMario
- For loop
- Add mario
  - Posición
  - Inclinacion
- Capturar evento
  - Acierto
  - Fallo



10 frames  
55x72



# Demo

<http://mural.uv.es/igator/entornos/trabajos/fabric/index.html>

# 3D

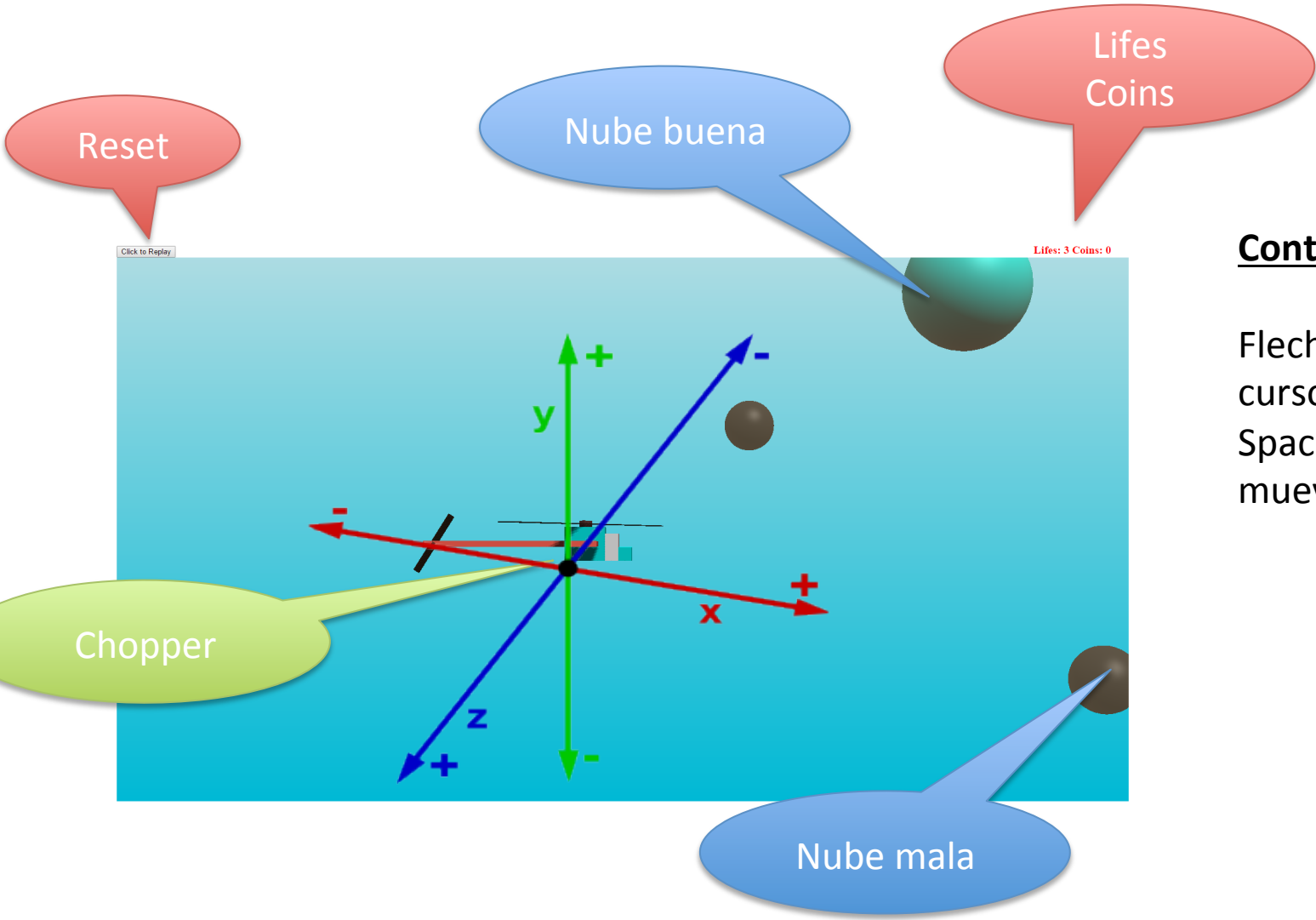
## Librerías utilizadas:

- Three.js
- KeyboardState js

**Three.js:** <http://threejs.org/>

**Keyboard:** <https://github.com/stemkoski/stemkoski.github.com/blob/73ad62f1792d1ca7c7658c39ee0ebe4c9220bba1/Three.js/js/KeyboardState.js>

# Chopper pilot

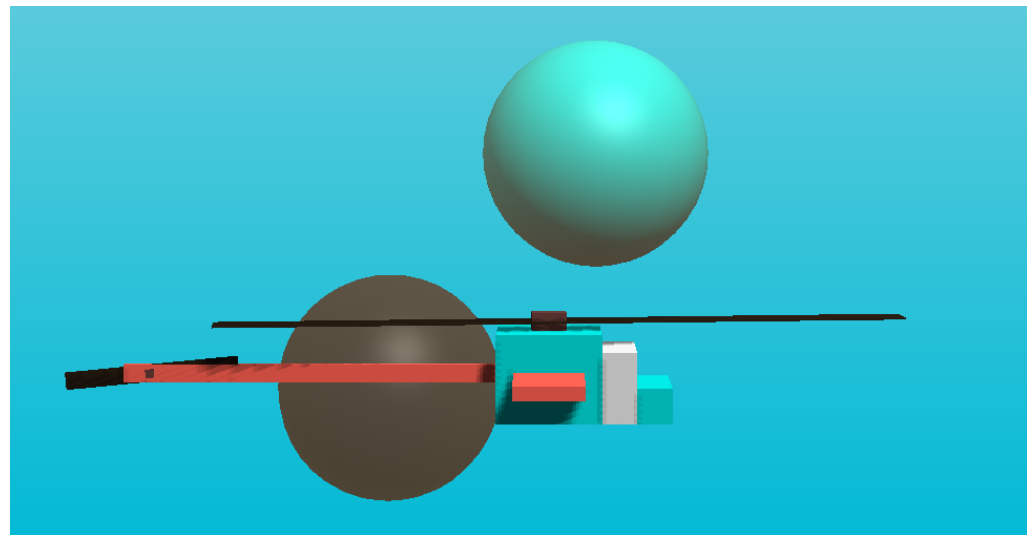
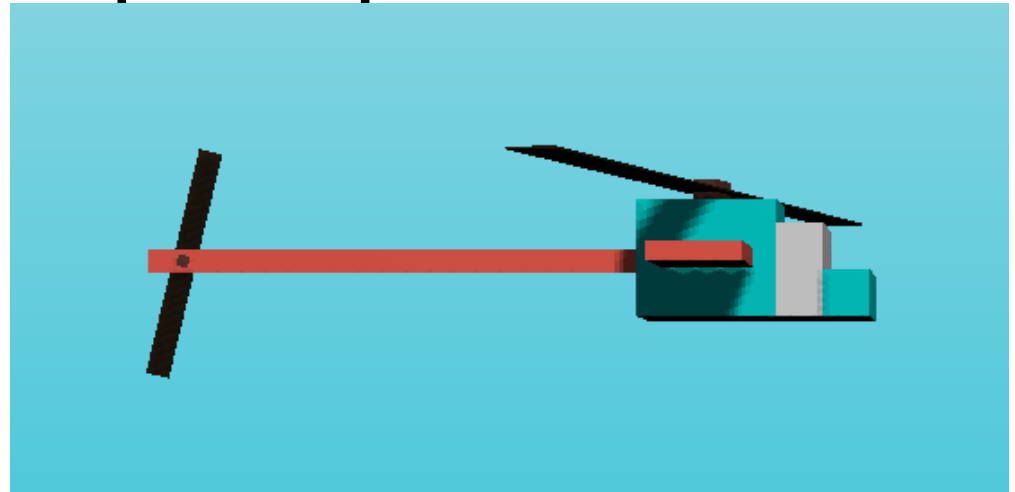


## Controles:

Flechas de cursor  
Espacio y Alt  
mueven eje Z

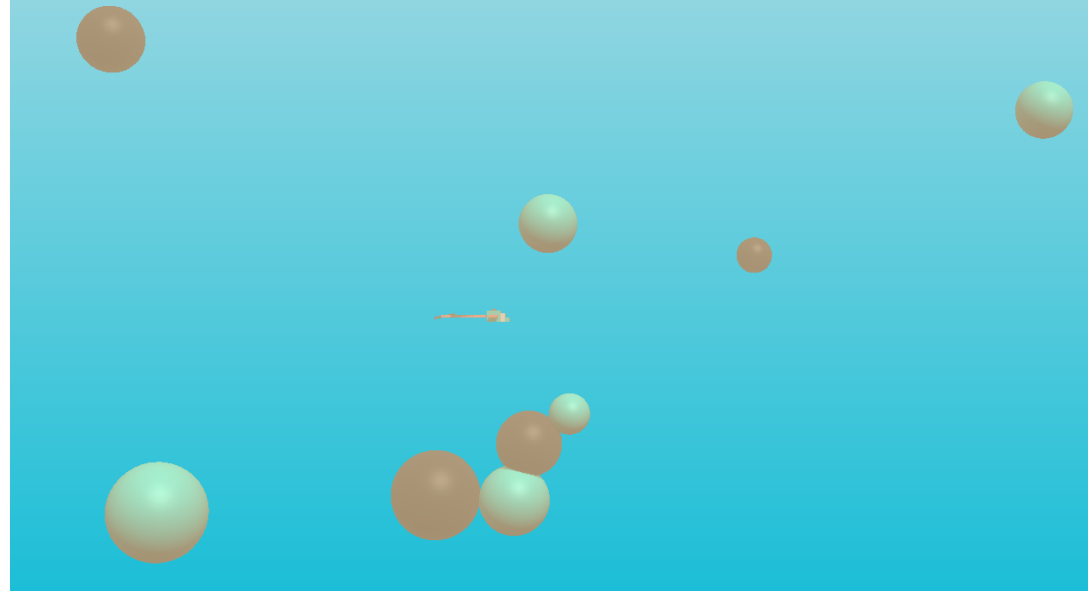
# Elementos principales

- Helicoptero
  - Cuerpo
  - Rotor y aspas de arriba
  - Cola
  - Aspas traseras
- Cielo
  - Nubes
    - Grupos de 20
    - Aleatorias
      - » Tamaño
      - » Buenas - Malas
- Luces
  - Sombras
  - Niebla
- Render
  - Cerca
  - lejos



# Flow

- Init()
  - createScene();
  - createLights();
  - Create -> objects (sky, chopper, clouds...)
- Loop()
  - Se va desplazando el cielo y las nubes
  - Se hace update al keyboard handler
  - Se mueven las aspas
  - Se comprueban las colisiones
  - Se renderiza la escena



# Demo

[http://mural.uv.es/igator/entornos/trabajos/  
three/index.html](http://mural.uv.es/igator/entornos/trabajos/three/index.html)