

Treść zadania zależy od pierwszej litery imienia

Zadanie A,B,C

1. Używając funkcji biblioteki OpenGL w XWindows należy narysować labirynt w postaci zamkniętych brył 3D o schemacie w zależności od ostatniej cyfry numeru indeksu (2 punkty).
2. Nałożenie co najmniej dwóch tekstur imitujących karty do gry ułożone poziomo (od góry powinien być widoczny rysunek karty) (1 punkt).
3. Poruszania się po labiryncie za pomocą myszki: przy wciśniętym lewym klawiszu myszki ruchy kursora w prawo i w lewo mają obracać obserwatora w miejscu. Ruchy w górę i w dół mają przesuwać obserwatora w kierunku, w którym jest ustawiony (czyli tam, gdzie patrzy). Należy przyjąć tempo obrotu 90 stopni na pół sekundy (1 punkt).
4. Wykrywanie kolizji ze ścianami (1 punkt).
5. Ustawienie światła punktowego (Point Light) lub reflektorowego (Spot Light) z punktu patrzenia obserwatora (0,5 punktu).

Zadanie D,E,F

1. Używając funkcji biblioteki OpenGL w XWindows należy narysować labirynt w postaci zamkniętych brył 3D o schemacie w zależności od ostatniej cyfry numeru indeksu (2 punkty).
2. Nałożenie co najmniej dwóch tekstur imitujących półki z książkami (1 punkt).
3. Poruszania się po labiryncie za pomocą klawiszy strzałek: strzałka w górę - ruch do przodu, strzałka w dół - ruch do tyłu, strzałka w lewo - obrót w lewo, strzałka w prawo - obrót w prawo. Należy przyjąć tempo obrotu 90 stopni na sekundę (1 punkt).
4. Wykrywanie kolizji ze ścianami (1 punkt).
5. Ustawienie światła punktowego (Point Light) lub reflektorowego (Spot Light) z punktu patrzenia obserwatora (0,5 punktu).

Zadanie G,H,I

1. Używając funkcji biblioteki OpenGL w XWindows należy narysować labirynt w postaci zamkniętych brył 3D o schemacie w zależności od ostatniej cyfry numeru indeksu (2 punkty).
2. Nałożenie co najmniej dwóch tekstur imitujących mur z cegły kratówki (1 punkt).
3. Poruszania się po labiryncie za pomocą myszki: przy wciśniętym lewym klawiszu myszki ruchy kursora w prawo i w lewo mają obracać obserwatora w miejscu. Ruchy w górę i w dół mają przesuwać obserwatora w kierunku, w którym jest ustawiony (czyli tam, gdzie patrzy). Należy przyjąć tempo obrotu 90 stopni na pół sekundy (1 punkt).
4. Wstawienie drzwi-kłapy podnoszonej i opuszczanej za pomocą klawiszy O/Z w tempie 90 stopni na sekundę. (1 punkt).
5. Wykrywanie kolizji ze ścianami (0,5 punktu).

Zadanie J,K,L

1. Używając funkcji biblioteki OpenGL w XWindows należy narysować labirynt w postaci zamkniętych brył 3D o schemacie w zależności od ostatniej cyfry numeru indeksu (2 punkty).
2. Nałożenie co najmniej dwóch tekstur imitujących drewniane pale wbite pionowo w ziemię (1 punkt).
3. Poruszania się po labiryncie za pomocą klawiszy strzałek: strzałka w górę - ruch do przodu, strzałka w dół - ruch do tyłu, strzałka w lewo - obrót w lewo, strzałka w prawo - obrót w prawo. Należy przyjąć tempo obrotu 90 stopni na sekundę (1 punkt).
4. Wykrywanie kolizji ze ścianami (1 punkt).
5. Ustawienie światła punktowego (Point Light) lub reflektorowego (Spot Light) z punktu patrzenia obserwatora (0,5 punktu).

Zadanie L,M,N

1. Używając funkcji biblioteki OpenGL w XWindows należy narysować labirynt w postaci zamkniętych brył 3D o schemacie w zależności od ostatniej cyfry numeru indeksu (2 punkty).
2. Nałożenie co najmniej dwóch tekstur imitujących żywopłot (1 punkt).
3. Poruszania się po labiryncie za pomocą myszki: przy wciśniętym lewym klawiszu myszki ruchy kursora w prawo i w lewo mają obracać obserwatora w miejscu. Ruchy w górę i w dół mają przesuwać obserwatora w kierunku, w którym jest ustawiony (czyli tam, gdzie patrzy). Należy przyjąć tempo obrotu 90 stopni na pół sekundy (1 punkt).
4. Wstawienie drzwi otwieranych i zamykanych za pomocą klawiszy O/Z w tempie 90 stopni na sekundę. (1 punkt).
5. Wykrywanie kolizji ze ścianami (0,5 punktu).

Zadanie O,P,R

1. Używając funkcji biblioteki OpenGL w XWindows należy narysować labirynt w postaci zamkniętych brył 3D o schemacie w zależności od ostatniej cyfry numeru indeksu (2 punkty).
2. Nałożenie co najmniej dwóch tekstur imitujących deski ułożone poziomo (1 punkt).
3. Poruszania się po labiryncie za pomocą myszki: przy wciśniętym lewym klawiszu myszki ruchy kursora w prawo i w lewo mają obracać obserwatora w miejscu. Ruchy w górę i w dół mają przesuwać obserwatora w kierunku, w którym jest ustawiony (czyli tam, gdzie patrzy). Należy przyjąć tempo obrotu 90 stopni na pół sekundy (1 punkt).
4. Wstawienie drzwi otwieranych i zamykanych za pomocą klawiszy O/Z w tempie 90 stopni na sekundę. (1 punkt).
5. Wykrywanie kolizji ze ścianami (0,5 punktu).





Zadanie S,Ś,T

1. Używając funkcji biblioteki OpenGL w XWindows należy narysować labirynt w postaci zamkniętych brył 3D o schemacie w zależności od pierwszej litery imienia (2 punkty).
2. Nałożenie co najmniej dwóch tekstur imitujących słomę ułożoną pionowo (1 punkt).
3. Poruszania się po labiryncie za pomocą klawiszy strzałek: strzałka w górę - ruch do przodu, strzałka w dół - ruch do tyłu, strzałka w lewo - obrót w lewo, strzałka w prawo - obrót w prawo. Należy przyjąć tempo obrotu 90 stopni na sekundę (1 punkt).
4. Wykrywanie kolizji ze ścianami (1 punkt).
5. Ustawienie światła punktowego (Point Light) lub reflektorowego (Spot Light) z punktu patrzenia obserwatora (0,5 punktu).

Zadanie U,W,Z,Ż

1. Używając funkcji biblioteki OpenGL w XWindows należy narysować labirynt w postaci zamkniętych brył 3D o schemacie w zależności od ostatniej cyfry numeru indeksu (2 punkty).
2. Nałożenie co najmniej dwóch tekstur imitujących mur z klocków LEGO (1 punkt) - od góry powinny być widoczne pióra.
3. Poruszania się po labiryncie za pomocą myszki: przy wciśniętym lewym klawiszu myszki ruchy kursora w prawo i w lewo mają obracać obserwatora w miejscu. Ruchy w górę i w dół mają przesuwać obserwatora w kierunku, w którym jest ustawiony (czyli tam, gdzie patrzy). Należy przyjąć tempo obrotu 90 stopni na pół sekundy (1 punkt).
4. Wykrywanie kolizji ze ścianami (1 punkt).
5. Ustawienie światła punktowego (Point Light) lub reflektorowego (Spot Light) z punktu patrzenia obserwatora (0,5 punktu).

schemat labiryntu:

0,1	
2,3	
4,5	
6,7	
8,9	