

Übungen zu Bildverarbeitung und Graphikprogrammierung in C++

Aufgabe 22 (H) GUI mit QT

Bisher haben Sie die Funktionalität ihrer Anwendung über Tastendruck gesteuert. Bitte entwickeln Sie eine übersichtliche, intuitiv benutzbare und sinnvolle Benutzeroberfläche mit QT. In der nächsten Vorlesung wird die beste Benutzeroberfläche in den Kategorien Design und Gebrauchstauglichkeit (Usability) von Ihnen ausgewählt und von uns prämiert.

Aufgabe 23 (H) Partikel Maschine

Fügen Sie in ihrer Szene (Wasserdurchfahrt) eine Partikel Maschine ein. Partikel sollen dabei Fische sein, die sich als Schwarm durch ihr Gewässer bewegen. Die Fische folgen somit einer Grundrichtung haben jedoch auch individuelle Eigenschaften wie Farbe, Größe, den Zappelphilippfaktor. Die Schwanzflosse der Fische soll animiert werden. Für die Konstruktion ist eine Kugel als Körper und ein Dreieck als Schwanzflosse ausreichend. Kollisionserkennung der Partikel ist nicht nötig, wäre aber einen Bonuspunkt wert.

Aufgabe 24 (H) Vorbereitungen für das Abschlussprojekt

Machen Sie sich Gedanken über eine Spielidee. Nächste Woche wird Dr. Sandro Heining, Klinikum Innenstadt, in der Vorlesung mit Ihnen Ihre Ideen besprechen und weitere mögliche Abschlußprojekte mit medizinischem Hintergrund vorschlagen.