

COCHE: Modelo jerárquico

Funcionamiento del teclado para la aplicación

La asignación de teclas para interactuar son las siguientes:

- 'a' para incrementar el angulo1 (ángulo para girar la puerta delantera izquierda).
- 'A' para decrementar el angulo1.

- 'b' para incrementar el angulo2 (ángulo para girar la puerta trasera izquierda).
- 'B' para decrementar el angulo2.

- 'c' para incrementar el angulo3 (ángulo para girar la puerta delantera derecha).
- 'C' para decrementar el angulo3.

- 'd' para incrementar el angulo4(ángulo para girar la puerta trasera derecha).
- 'D' para decrementar el angulo4.

- '1' para bajar el cristal de la ventana de la puerta trasera derecha.
- '!' para subir el cristal de la ventana de la puerta trasera derecha.

- '2' para bajar el cristal de la ventana de la puerta delantera izquierda.
- '“ ‘ para subir el cristal de la ventana de la puerta delantera izquierda.

- '4' para bajar el cristal de la ventana de la puerta delantera derecha.
- '\$' para subir el cristal de la ventana de la puerta delantera derecha.

- '5' para bajar el cristal de la ventana de la puerta trasera izquierda.
- '%' para subir el cristal de la ventana de la puerta trasera izquierda.

- 'r' para poner la variable rotar a 1 o 0 para que realice la rotación de las ruedas.

- 'g' para girar las ruedas delanteras hacia la izquierda incrementando el ángulo girarruedas. Este ángulo solo llega hasta 45°.

- 'G' para girar las ruedas delanteras hacia la derecha decrementando el ángulo girarruedas. Este ángulo solo llega hasta - 45°.

- 'z' para girar sobre el eje z modificando la variable view_rotz.

Antonio Salas Moreno