



I+D

## Un alumno de la Universidad de Granada libera un programa que simula carreras de coches en una casa

**Como práctica para la asignatura de Informática Gráfica que imparte el profesor Domingo Martín Perandrés, Miguel Ángel Díaz López, alumno de Informática en la Escuela Técnica Superior de la Universidad de Granada, ha liberado el juego Racing Car, hecho como práctica para la asignatura de Informática Gráfica que imparte el profesor Domingo Martín Perandrés.**

*Cibersur.com* | 13/10/2010 13:24

En este juego, que tiene el objetivo de poner en práctica los conocimientos impartidos en la asignatura sobre representación, iluminación y movimiento de objetos en tres dimensiones, coches de diferentes estilos y épocas, desde vehículos clásicos hasta prototipos de fórmula 1, se mueven por el suelo de una casa simulada esquivando patas de mesas, muebles y demás objetos esparcidos por la misma.

Se puede ver un video del juego en [http://www.youtube.com/watch?v=rjR9OMB\\_XNs](http://www.youtube.com/watch?v=rjR9OMB_XNs) y, al ser software libre, se puede descargar tanto el juego como el código fuente del mismo en <http://code.google.com/p/racing-car/>

La liberación de este código permitirá inicialmente que otros alumnos puedan aprender los conceptos contenidos en el mismo, pero a partir de él se pueden desarrollar todo tipo de programas, tanto educativos como puramente lúdicos, incluir diferentes planos de casas o tipos de coches, o incluso incluir alguna clase de inteligencia artificial para que los coches sean capaces de planificar el camino y esquivar los obstáculos por sí mismos.