

طراحی زبان نشانه گذاری سه بعدی



- طراح: کیوان ملکی کام بخش
- استان: قزوین
- واحد آموزشی: دبیرستان استعدادهای درخشان شهید بابایی قزوین

چکیده:

بستری برای ایجاد محیط‌های سه بعدی قابل تعامل با کاربر به ساده‌ترین شکل ممکن، ایجاد شده است. در واقع کاربر می‌تواند با استفاده از یک زبان برنامه‌نویسی مبتنی بر XML با نام 3DML، به جای رسم اشکال، از کدنویسی ساده و قابل تغییر برای ایجاد محیط‌های سه بعدی استفاده نماید. از مزایای این روش نسبت به دیگر روش‌های تولید محیط‌های سه بعدی می‌توان به حجم کم برنامه‌های تولید محیط سه بعدی (با توجه به مبتنی بودن بر کد ساده XML)، امکان اتصال دادن برنامه‌های ایجاد شده با این زبان به یک دیگر به منظور ایجاد یک جهان مجازی بسیار بزرگ و نامحدود و سهولت استفاده بسیار مشهود در مقابل دیگر برنامه‌های مشابه اشاره نمود. این نرم‌افزار به صورت کامل با استفاده از زبان c#.net پیاده‌سازی شده است.

