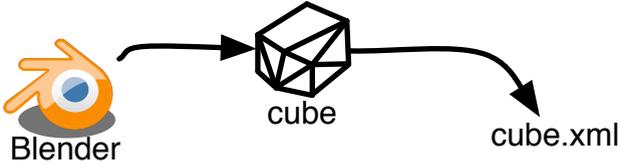
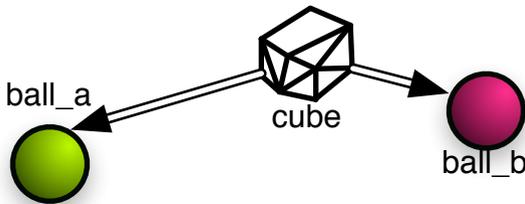


# Ceriumでの プログラミングの例

## ポリゴン作成



## 子の追加



```
ball_a = sgroot->createSceneGraph(BALL_A_ID);
ball_b = sgroot->createSceneGraph(BALL_B_ID);
cube->add_child(ball_a);
cube->add_child(ball_b);
```

## SceneGraphの生成

```
init() {
    /* 最初で読み込み */
    sgroot->createFromXML("cube.xml", ID);

    /* シーングラフを生成 */
    sgp = sgroot->createSceneGraph(ID);
    sgp->set_move_collision(move_method,
        collision_method);

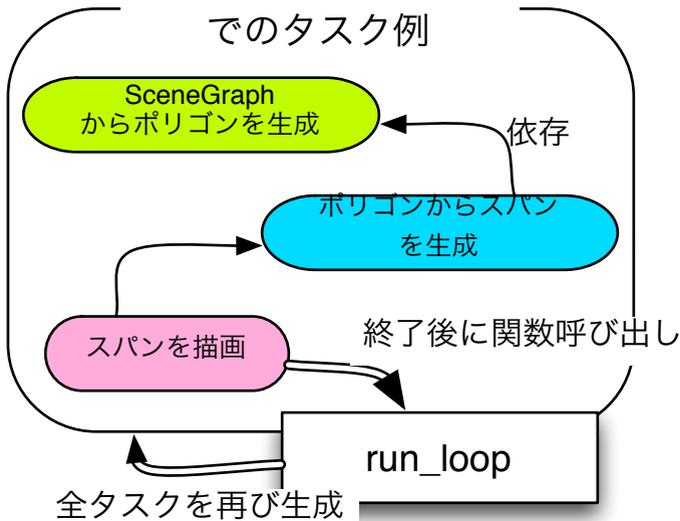
    /* シーングラフを画面に表示 */
    sgroot->set_scene_data(sgp);
}

move_method () {
    /* SceneGraphの座標を変更する処理 */
}

collision_method () {
    /* 自分以外のSceneGraphと関連する処理 */
}
```

## レンダリングエンジン

### でのタスク例



```
taskD->wait_for(taskB)
taskB->wait_for(taskA)
taskC->wait_for(taskA)

taskD->spawn();taskB->spawn();
taskC->spawn();taskA->spawn();
```

## SPUで起動するタスクの生成

```
/* タスクIDの指定 */
task = manager->create_task(SPU_TASK);
/* 入出力先の指定 */
task->add_inData(rbuff, rbuff_SIZE);
task->add_outData(wbuff, wbuff_SIZE);
task->set_cpu(SPE_ANY);
/* タスク投入 */
task->spawn();
```

## タスクの依存関係の記述

