

Shaderprogrammering

Inlämning 1

Namn: Henrik Gustavsson

E-mail: sv2hengu@his.se

Pnr: 120621-5199

1 Deluppgift 1

Tänk på att när man diskuterar programkoden så skall man illustrera med små stycken programkod och med screenshots.

Man väljer vilka stycken av programkod och vilka screenshots man tycker är viktiga för att diskutera i rapporten.

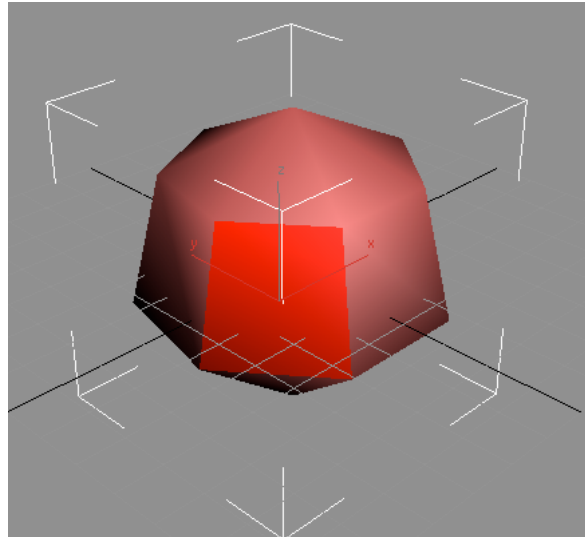
Figurer med programkod skall inte överstiga en halv sida men kan vara så korta som en enda rad programkod. Figurer refereras med att man nämner figuren se figur 1. Figurerna skall blandas med text som ger en diskussion och förklaring av den programkod man har byggt.

Screenshots skall vara högst en halv sida stora men inte mindre än 20-25% av sidans höjd.

Eventuella referenser (egna projektet **måste** ha referenser till källmaterial exv. böcker, webbsidor eller shaders man utgått från men övriga delar behöver bara referera till eventuella texturer eller annat material som laddats ner och vid behov till kursbok när det gäller diskussionsmaterial) skall vara i Harvard-format.

```
function errorCallback(error) {  
  
    switch(error.code) {  
  
        case error.PERMISSION_DENIED:  
  
            // Geolocation API stöds inte, gör något  
  
            break;  
  
        case error.POSITION_UNAVAILABLE:  
  
            // Misslyckat positionsanrop, gör något  
  
            break;  
  
        case error.UNKNOWN_ERROR:  
  
            // Okänt fel, gör något  
  
            break;  
  
    }  
  
}
```

Figur 1 Exempel citerad programkod



Figur 1 Exempel Screenshot

2 Deluppgift 2

Varje större deluppgift skall helst ha ett eget kapitel.

3 Diskussionsfrågor

Om det finns speciella diskussionsfrågor som man skall besvara så skall de finnas i ett eget kapitel.

Referenser

- Boulos, M.N.K., Warren, J., Gong, J. & Yue, P. (2010) Web GIS in practice VIII: HTML5 and the canvas element for interactive online mapping. *International journal of health geographics* 9, 14.
- Shin, Y. & Wunsche, B.C. (2013) A smartphone-based golf simulation exercise game for supporting arthritis patients. *2013 28th International Conference of Image and Vision Computing New Zealand (IVCNZ), IEEE*, pp. 459–464.
- Wohlin, C., Runeson, P., Höst, M., Ohlsson, M.C., Regnell, B., Wesslén, A. (2012) *Experimentation in Software Engineering*, Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.