

LAPORAN PRAKTIKUM

GRAFIKA KOMPUTER

Dosen pengampu: Rio Priantama, S.T., M.T.I

MODUL 3



Nama : Rio Andika Andriansyah

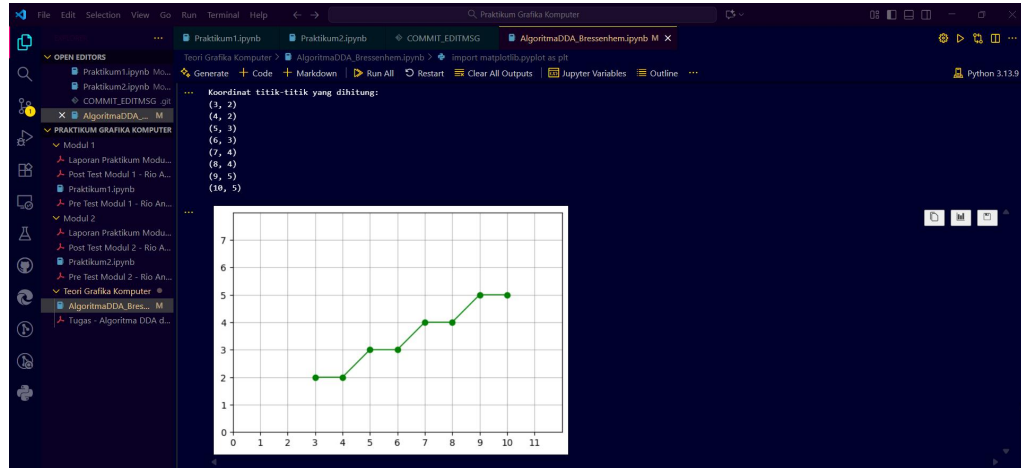
NIM : 20230810155

Kelas : TINFC – 2023 – 04

TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN

POST TEST

1. Berikan contoh penerapan Algoritma Bresenham untuk menggambar garis dari titik (3, 2) ke titik (10, 5). Tuliskan hasil koordinat setiap pixel yang diperoleh dari proses algoritma tersebut.



Koordinat: [(3, 2)], [(4, 2)], [(5, 3)], [(6, 3)], [(7, 4)], [(8, 4)], [(9, 5)], [(10, 5)]

2. Pada aplikasi pemrograman grafis, kapan lebih tepat menggunakan Algoritma DDA, dan kapan lebih tepat menggunakan Algoritma Bresenham? Berikan contoh kasus penggunaannya masing-masing!
- Algoritma DDA efektif dan efisien untuk penggunaan yang mengutamakan kemudahan dan perlu hasil dalam koordinat untuk keperluan lebih lanjut. Contoh: Untuk rendering garis dengan shading atau interpolation
 - Algoritma Bresenham efektif dan efisien untuk penggunaan yang membutuhkan kecepatan tinggi di lingkungan yang terbatas. Contoh: Rendering game 2D