



PRÁCTICA DE LABORATORIO N° 6

Las implementaciones solicitadas a continuación deben ser en C++ y con OpenGL.

1. Implemente las funciones DDA y Bresenham. Extienda su solución para crear líneas con puntos, guiones y solidas
2. Plantee una estructura (clase, vector, matriz, etc.) para poder dibujar una casa y un carro. Use diferentes colores. Ejemplo:

```
1 struct casa{
2     int x; //origen en x
3     int y; //origen en y
4     int altura;
5     int ancho;};
6
7 void crear(casa &C){
8     //Codigo para dibujar casa
9 }
10
11 void dibujar_casa (void){
12     casa C;
13     C.x=100;C.y=100;C.altura=100;C.ancho=200;
14     crear(C);
15 }
```

3. ¿Que acciones sobre el código anterior (estructura de la pregunta 2) tendríamos que realizar para trasladar la figura a otra posición. Programe su idea.
4. ¿Que acciones sobre el código anterior (estructura de la pregunta 2) tendríamos que realizar para escalar la figura(casa), es decir que sea más grande o más pequeña?. Programe su idea.

Casa trasladada a la posición(10,20) y escalada

An Example OpenGL Program

