

Breve Relatório - Projeto Quadro Virtual

Neste projeto, foi desenvolvido um simples quadro de desenho para que, com interação via mouse, seja possível ao usuário realizar desenhos 2-D.

Para tal, foi necessário criar uma função de captura dos dispositivos de entradas, utilizando a função herdada do OpenGL, de nome `handleEvent`. Neste, foi incluído algumas lógicas para que os desenhos fossem apenas gerados quando o botão esquerdo do mouse estiver pressionado.

Os comandos capturados pelo `handle event`, são salvos como uma coordenada existente dentro da tela criada. Este ponto é então armazenado no buffer do OpenGL, para depois ser inicializado o shader e o buffer de vertices para que as primitivas que serão renderizadas sejam montadas, que no caso, são as coordenadas do ponto de onde o usuário clicou.

Em termos de interface, optei por não fazer uso de widgets, devido ao enfoque do projeto, que era de ter um quadro, em que o usuário pudesse desenhar.

O meu código foi bem fundamentado no que aprendi do código do “Triângulo de Sierpinski” e da atividade dos “Asteroids”.