



Trabalho de Computação Gráfica: Cubo Mágico

Este trabalho implementa um simulador de cubo mágico utilizando Python e OpenGL.



Membros:

Matheus H. de C. Pinto: 11911104

Antonio Italo: 12542290

João Favoretti: 11316055

Lucas Pimentel: 10633328

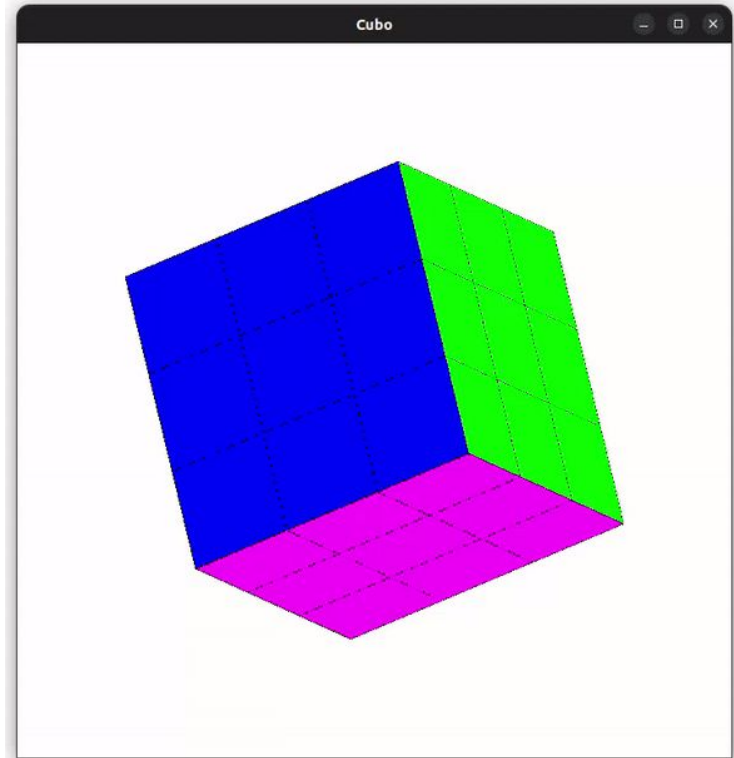
Gabriel Vicente Rodrigues: 11795377



O que vai ser apresentado:

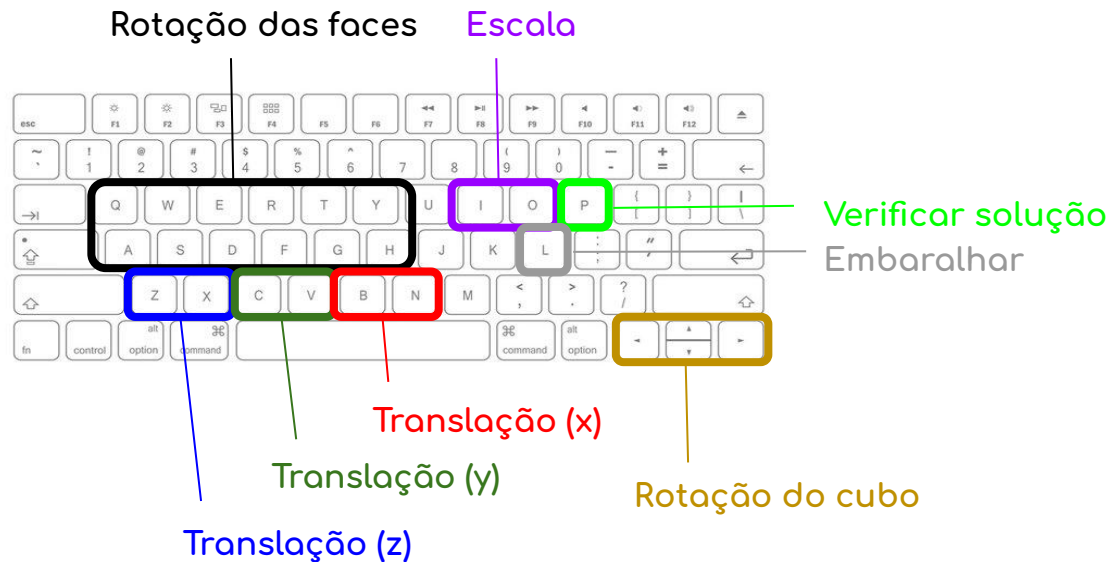
1. Imagens do simulador em execução
2. Instruções para utilização
3. Lógica para construção do e desenho do cubo
4. Estruturação do código

1. Simulador em Execução



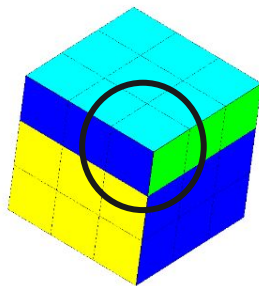
Programa em execução

2. Instruções para utilização



3. Lógica: Cubie

- O código possui 2 classes principais: Cubie e Cube.
- Cubie representa uma unidade do cubo, ou seja, um mini cubo do cubo inteiro.
- Ela define propriedades dos vértices do mini cubo, sua posição em relação a câmera e cor.
- Ela também possui métodos para rotação do mesmo em relação ao eixo da face em que está contido.





3. Lógica: Cubo

- O Cubo é uma coleção de Cubies.
- Seus métodos manipulam os mini cubos para realizar as rotações desejadas.



4. Vamos para o código



Perguntas?