

## Compte Rendu TP2

### Question 1

Touche A : Augmente la valeur de *rotX* de 1 et donc effectue une rotation sur l'axe X

Touche Z : "Zoom" avant, on augment l'echelle de la représentation

Touche E : Diminue la valeur de *rotX* de 1 et donc effectue une rotation inverse sur l'axe X

Touche Q : Augmente la valeur de *rotY* de 1 et donc effectue une rotation sur l'axe Y

Touche S : "Zoom" arrière, on diminue l'echelle de la représentation

Touche D : Diminue la valeur de *rotY* de 1 et donc effectue une rotation inverse sur l'axe Y

Touche W : Change la manière de représenter "l'objet" en augmentant la valeur de la variable *etat*, on affiche dans l'orde : les points, les lignes, les triangles tous de la même couleurs, les triangles avec un triangle sur deux en vert, les triangles auxquelles on affecte une couleur en fonction de leur position sur l'axe Z et enfin les triangles "texturés" et les lignes.

Touche X : Change la heigthmap a partir de laquelle est crée l'objet

### Question 2, 3 4 & 5

C.f sources

### Bonus

La classe *GameWindow* hérite de *OpenGLWindow* afin de nous obliger à implémenter les deux fonction *render()*, *initialize()*, et *setAnimating()*. Cela nous permet également de bénéficier des slots de la classe *OpenGLWindow*, qui nous sont utiles afin d'utiliser les *Qtimer*, et de toutes les fonctions nécessaire pour l'utilisation d'openGL dans notre tp car *OpenGLWindow* hérite elle même de *QWindow* et *QOpenGLFunctions*.

Pour éviter cet héritage il est possible de faire hériter la classe *GameWindow* de *Qwindow* et *QOpenGLFunctions* et decopier toutes les fonctions et données membres de la classe *OpenGLWindow* dans la classe *GameWindow*.