



Trabalho 2 – Aplicação gráfica desenvolvida em equipe

Descrição Geral:

Desenvolva uma aplicação gráfica que apresente as seguintes características básicas:

- Transformações de objetos e cenário tridimensionais (translação, rotação, escala)
- Diferentes modos de visualização (diferentes posicionamentos de câmera)
- Iluminação
- Textura
- Controle da aplicação pelo usuário (alguma interação através de teclado e/ou mouse)



Avaliação:

O trabalho final segue alguns critérios de avaliação que são importantes e que devem ser considerados:

- *Implementação correta das técnicas vistas e pedidas na seção anterior*
 - Ex: transformações devem ser feitas usando matrizes
- *Criatividade e Dificuldade*
 - Apenas a aplicação burocrática das técnicas apenas para cumprir as restrições não é suficiente. A princípio, quanto mais funcionalidades no trabalho melhor, desde que elas demonstrem o bom uso das ferramentas matemáticas vistas durante o semestre.
- *Uso de ferramentas matemáticas*
 - Há tópicos não cobertos diretamente na disciplina como movimentação ou colisão, mas que durante a disciplina foram dadas dicas de como podem ser feitas implementações básicas usando pontos, vetores, retas e etc.
- *Boas práticas de implementação*
 - Código bem modularizado, bem comentado e documentado.

Regras gerais:

- As equipes devem conter, no máximo, 3 integrantes.
- Compacte o código, texturas, modelos e envie. Se o SIGAA não permitir por limite de espaço, envie o código anexado e os demais itens (texturas e modelos 3D) através de um link para download.
- Qualquer apresentação ou documentação utilizada na apresentação deve ser anexada também ao trabalho.
- O envio do trabalho será exclusivamente no SIGAA, no prazo estipulado.