

WIRT. W SYST. INF

Laboratorium 5

Zadanie 1.

Wykorzystując aplikację z poprzednich zajęć, należy:

- wytestować poprawność definiowania wierzchołków, poprzez wyświetlanie tylko tych powierzchni, które są aktualnie widoczne z pozycji ustawienia kamery;
- zaimplementować mechanizm przełączania scen, gdzie:
 - możliwe będzie przełączanie między dwiema scenami (scena0 – sześcian+podłoga, scena1 – czyste okno);
 - przełączanie będzie następowało po wciśnięciu kursorów (lewy, prawy);
 - przełączanie sceny nie będzie oparte o instrukcje typu if, switch, Należy wykorzystać mechanizm polimorfizmu, gdzie każda scena będzie reprezentowana przez osobną klasę, dziedziczącą po wspólnej, abstrakcyjnej klasie bazowej.

Niezbędne funkcje:

```
glFrontFace(GL_CCW);  
glFrontFace(GL_CW);  
glEnable(GL_DEPTH_TEST);  
glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT | GL_DEPTH_BUFFER_BIT);  
glEnable(GL_CULL_FACE);
```