

SCC0250 - Computação Gráfica 2017

1º Trabalho Prático

Prof. Rosane Minghim
PAE Nicolas Roque

1 Descrição

O trabalho prático consiste na implementação, em OpenGL, de um programa onde diferentes objetos devem ser posicionados em locais diferentes na cena e, ao receber o click de um usuário, devem se locomover por um segmento de reta em direção ao ponto do click. Note que os objetos não deverão parar no ponto em que o click foi realizado, mas sim tomar este ponto apenas como direção. Ao atingir alguma das bordas da cena, o objeto deverá voltar para sua posição inicial e continuar o percurso, passando ao usuário a ideia de um loop.

Seu trabalho deverá posicionar no mínimo 3 objetos na cena e cada um dos objetos deve se movimentar numa velocidade diferente da velocidade dos outros objetos. Não é necessário tratar a colisão de objetos.

2 Informações Adicionais

- Este trabalho deverá ser realizado em um grupo de 3 a 4 pessoas.
- Deverá ser implementado em OpenGL e C/C++. **Nenhuma outra linguagem de programação será aceita.**
- Trabalhos **plagiados** receberão 0.
- Atrasos serão descontados 0.5 ponto por dia. Máximo de atraso: uma semana.
- Enviar projeto para o Visual Studio (com executável), se desenvolvido em Windows, ou apenas código-fonte, se desenvolvido em Linux.
- **Data de entrega: 07/04/2017**
- Local de Entrega: a ser anunciado.