

Nome: Felipe Braz Marques
Disciplina: BCC327 - Computação Gráfica
Professor: Rafael Alves Bonfim de Queiroz

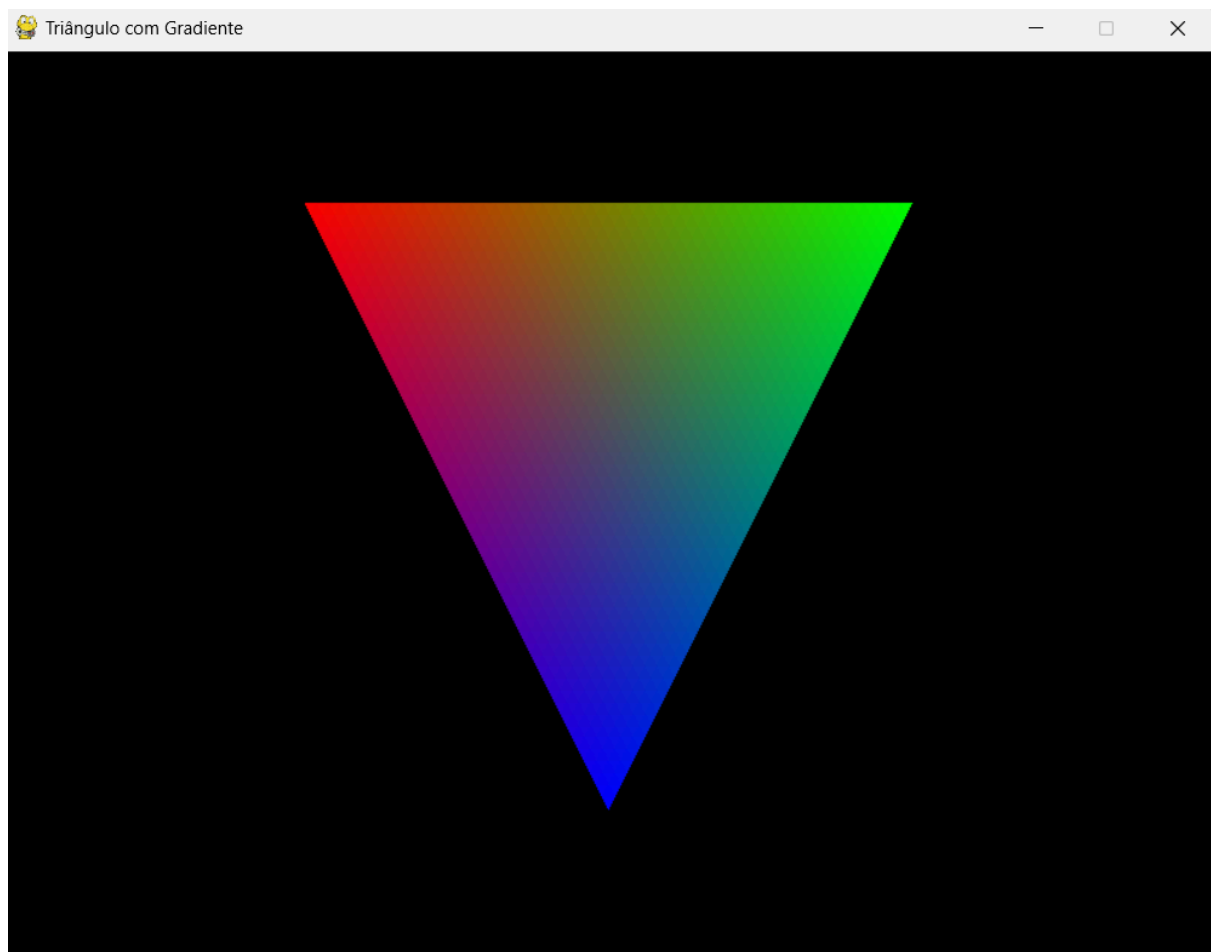
Descrição da atividade:

Exercício 1:

A atividade consistiu na implementação de um código para desenhar um triângulo 2D com um gradiente de cores utilizando a biblioteca pygame em Python. Cada vértice do triângulo foi associado a uma cor distinta (vermelho, verde e azul), e as cores dos fragmentos foram interpoladas automaticamente para criar um gradiente suave.

O código foi estruturado da seguinte forma:

1. Definição dos vértices do triângulo e suas respectivas cores.
2. Implementação da interpolação de cores entre os vértices, pixel a pixel.
3. Renderização do triângulo com gradiente na tela utilizando a função `set_at` da biblioteca pygame.



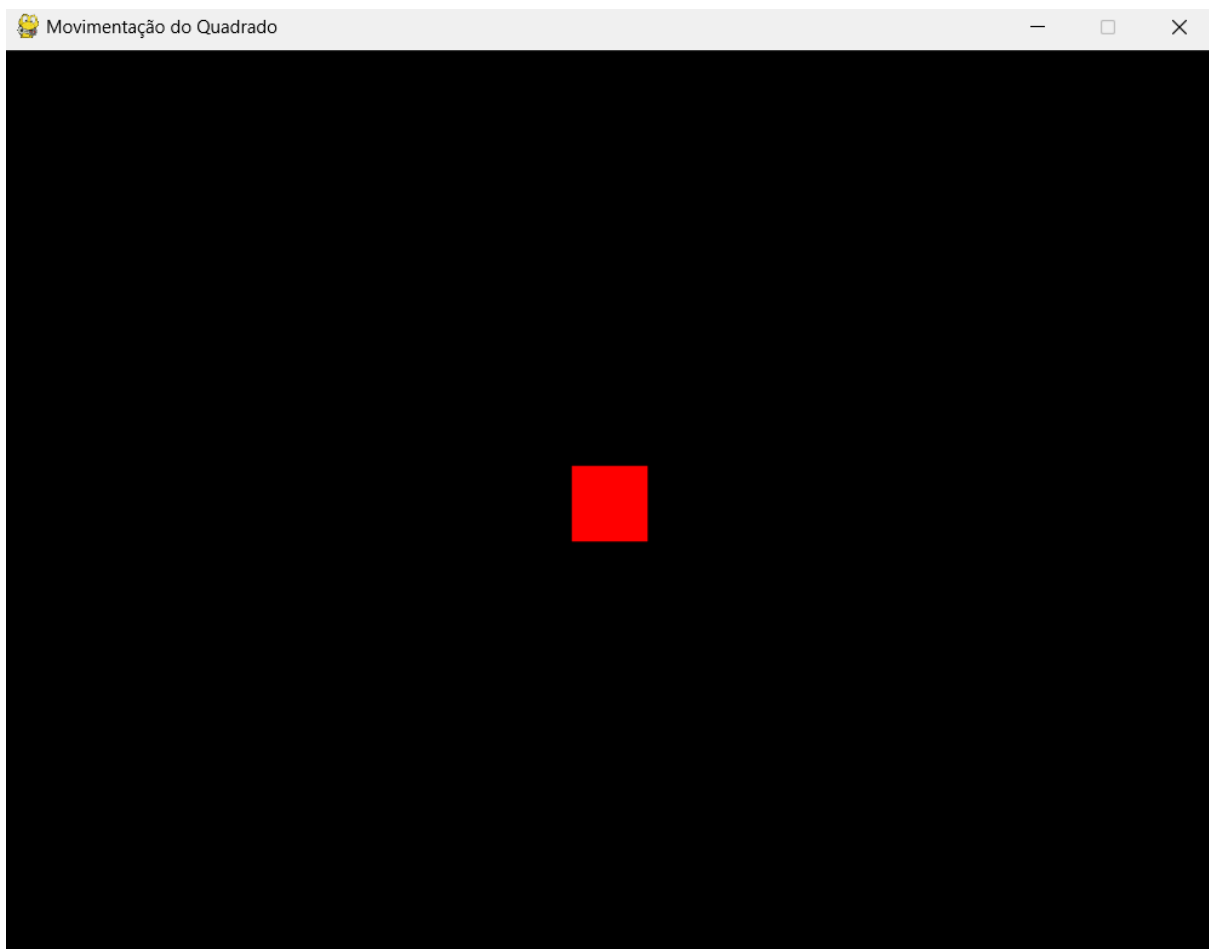
Exercício 2:

A atividade consistiu na implementação de um programa para controlar a movimentação de um quadrado 2D na tela utilizando a biblioteca pygame em Python. O objetivo era permitir que o usuário movesse o quadrado em quatro direções (cima, baixo, esquerda e direita) usando as setas do teclado. Durante o movimento, o quadrado deveria permanecer visível na tela.

O código foi estruturado da seguinte forma:

1. Definição da tela, do quadrado (tamanho, cor e posição inicial) e das variáveis de controle.
2. Captura de eventos de teclado para detectar as setas pressionadas e atualizar a posição do
3. quadrado.
4. Garantia de que o quadrado permanecesse dentro dos limites da tela.
5. Atualização da tela com a nova posição do quadrado a cada iteração do loop principal.

Tela inicial:



Exemplo seta para cima:

