

Programação Gráfica Interativa

Atividade 2: Realize uma aplicação gráfica empregando conceitos de programação gráfica interativas: eventos, manipulação em tempo real e interatividade. Você poderá usar estas APIs gráficas: OpenGL, WebGL, Unity, Unreal Engine, Pygame ou outro Motor Gráfico.

Entrega da Atividade 2: código da implementação e/ou objeto visualizado; descrição da atividade e dos resultados alcançados com a API gráfica (arquivo pdf). Informe seu nome completo e número de matrícula.