

Introdução aos Sistemas Gráficos: Bibliotecas Gráficas

Atividade 1: Realize uma aplicação gráfica empregando pelo menos uma das seguintes APIs gráficas: OpenGL, WebGL ou DirectX.

Entrega da Atividade 1: 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.